

LE NOUVEAU
Pif
N° 731
8F.

HERCULE

LE ROI DU FOU-RIRE

36 GAGS

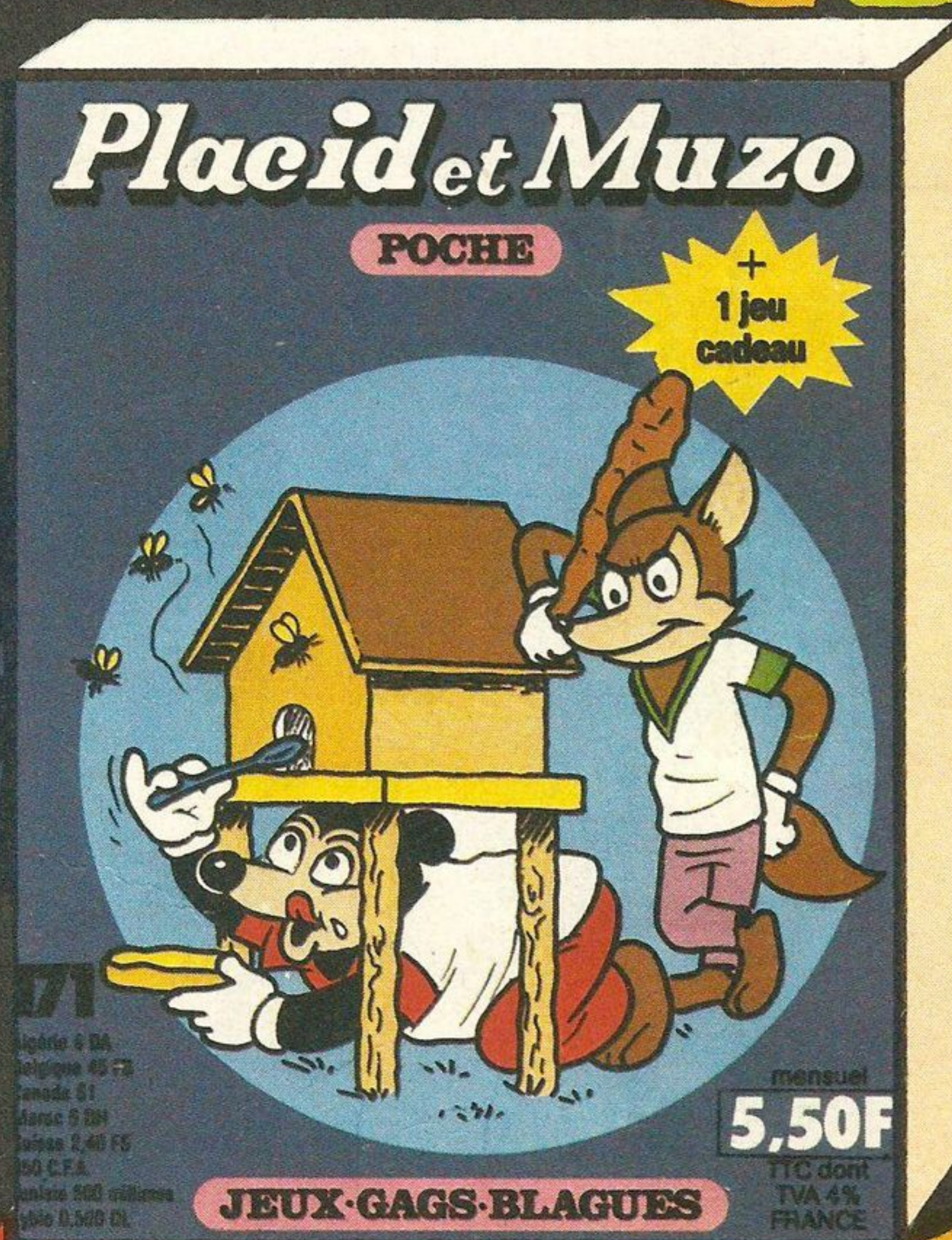
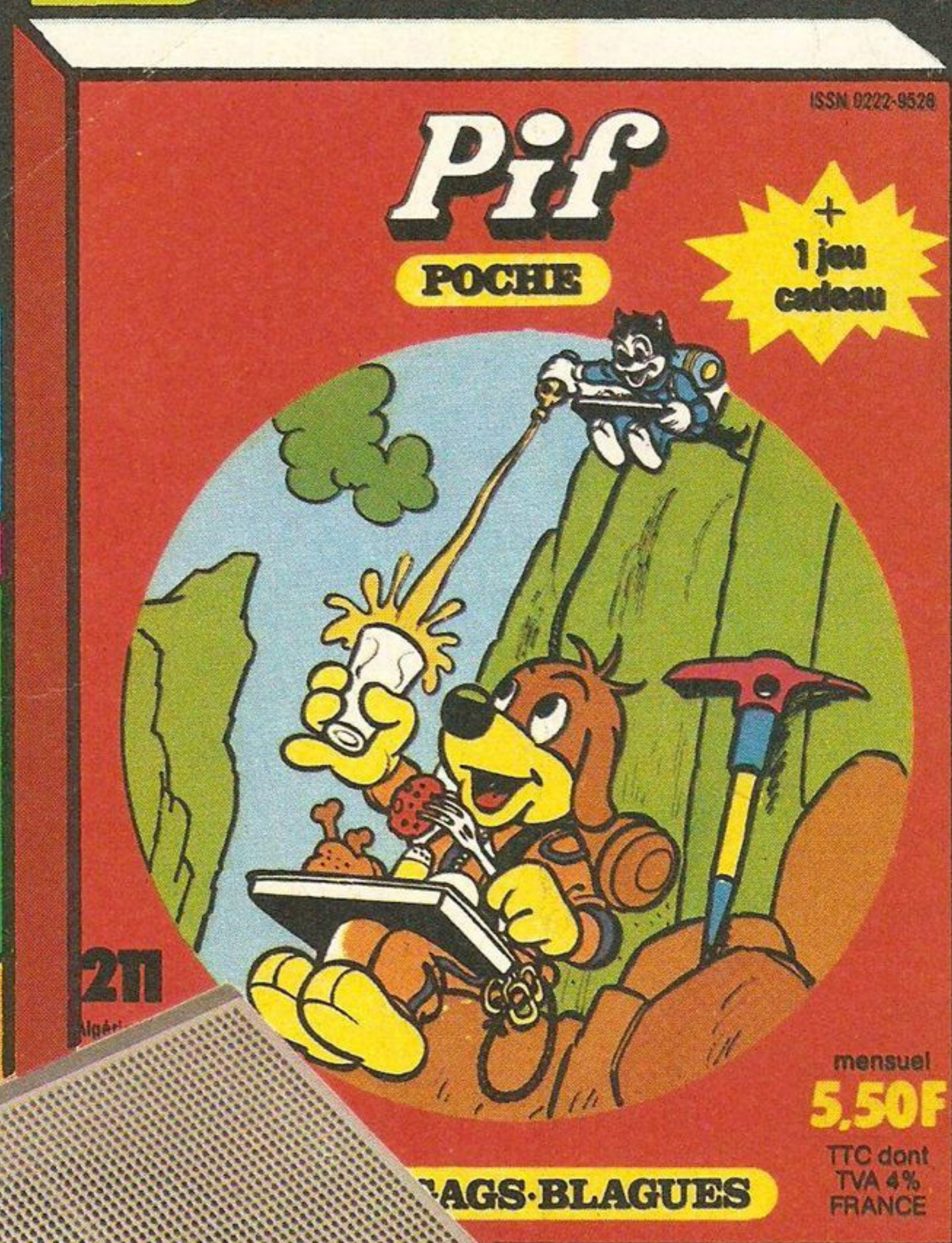


HEBDOMADAIRE 39^e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE.
ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL.
MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA REUNION : 11,2 FF.
TUNISIE : 700 MILLIMES. 1969

M 2806 - 731 - 8,00 F

et son gadget
LE SCORPION GÉANT
+ UN CONCOURS :
100 LOTS À
GAGNER

HAHA! **TOUJOURS** QAÄH! **PLUS RIGOLO**



EN VENTE
CHEZ TON
MARCHAND DE
JOURNAUX

**UNE MONTRE
A QUARTZ**
**UN
MAGNÉTOPHONE
A CASSETTES
A GAGNER
AUX JEUX CADEAUX!**



N.M.S. PUBLICATIONS
PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Pierre Veillé,
Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements :
Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations
extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Suzel Messerschmitt
(Chef de publicité).



Les playmobil explorent le temps

LES

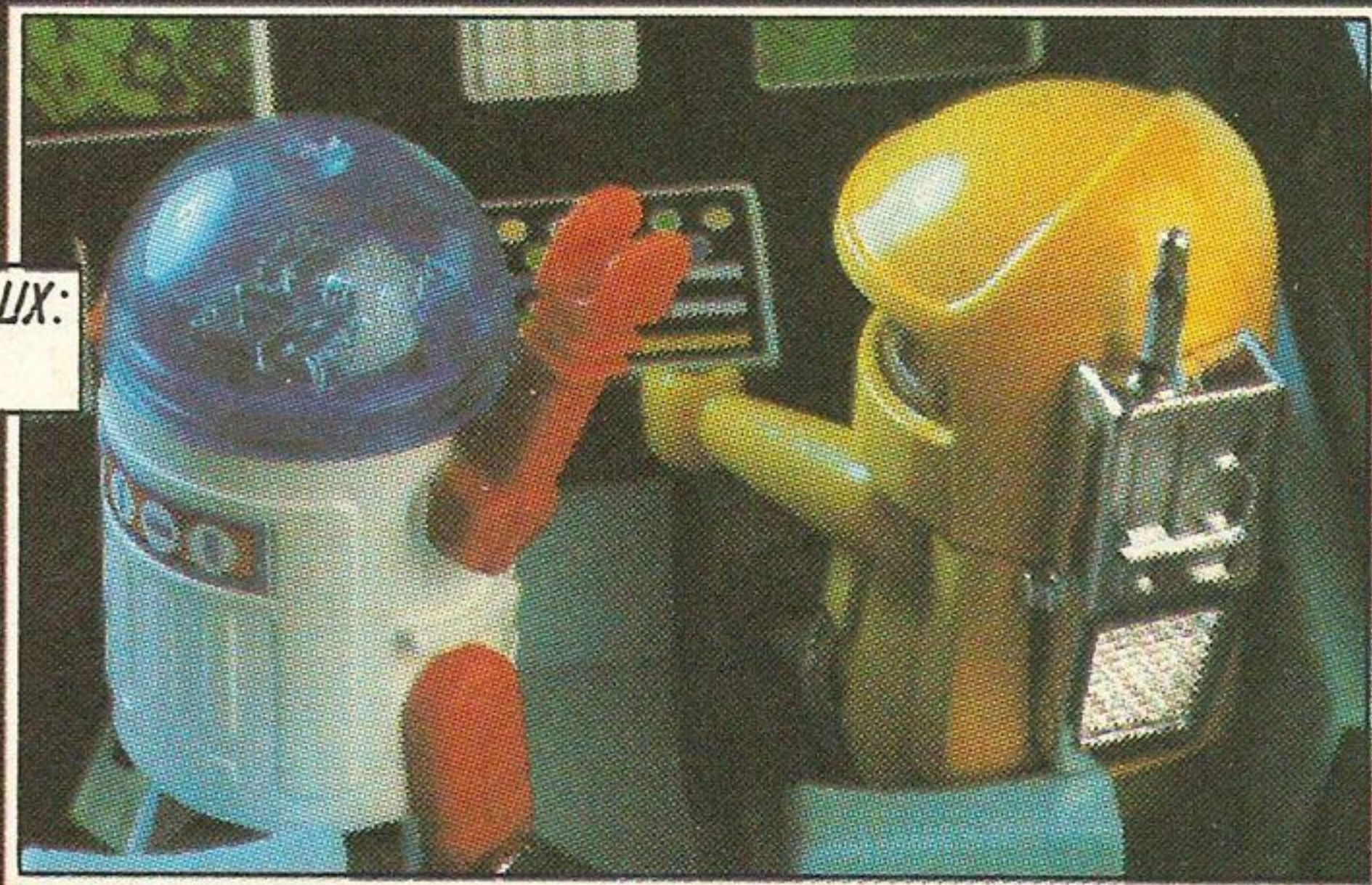
PLAYMO SPACE

ET LA PLANÈTE MYSTÉRIEUSE.

Après un long voyage dans l'espace, les astronautes Playmobil arrivent en vue de la planète mystérieuse. Les vaisseaux spatiaux Playmo-Space se préparent à explorer un monde nouveau et secret.



L'ORDINATEUR DE BORD REÇOIT DES SIGNAUX:
LA PLANÈTE EST HABITÉE.



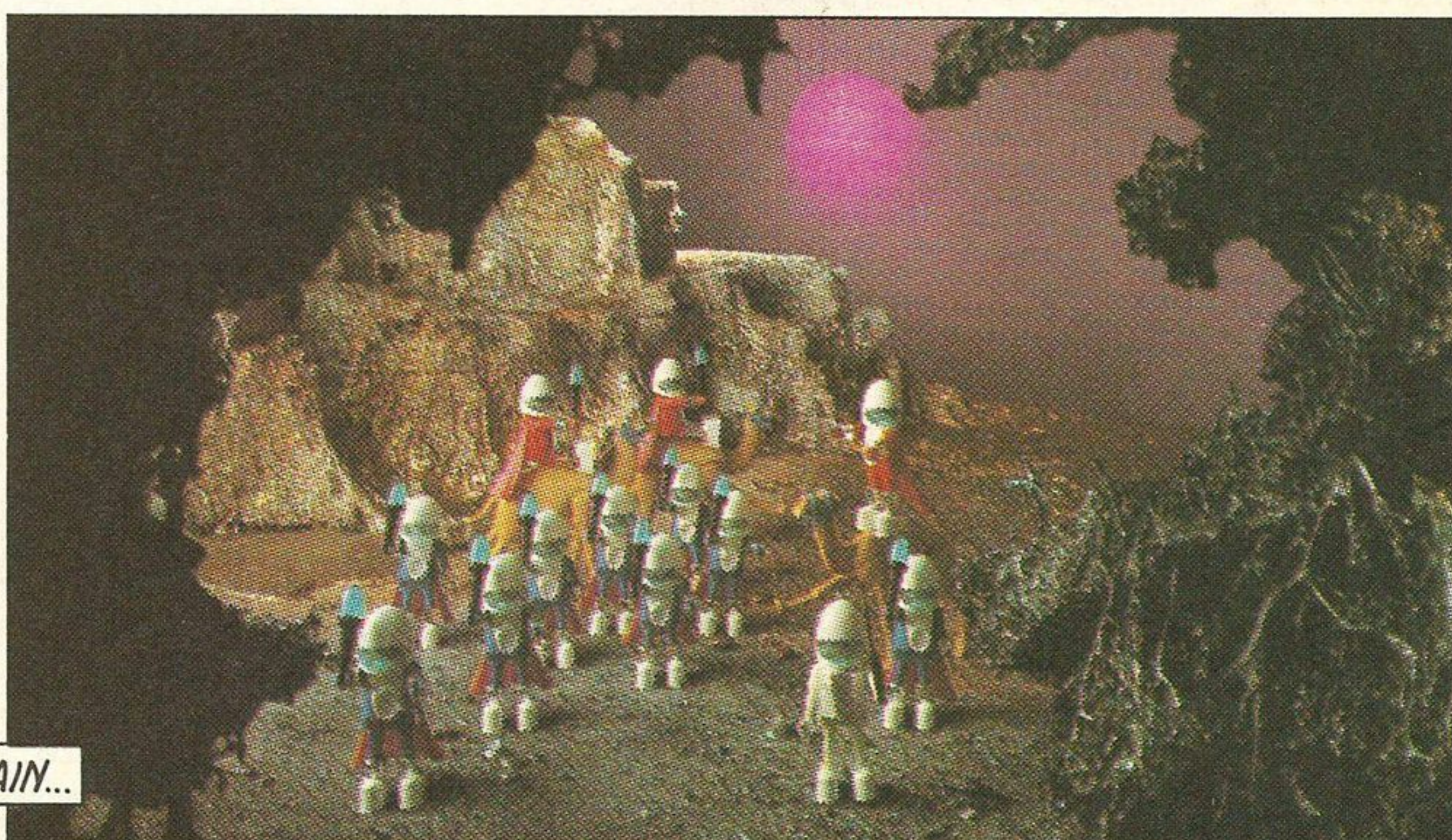
LES PLAYMO SPACIONAUTES SE POSENT
ET COMMENCENT À EXPLORER LA PLANÈTE.



CERTAINS VEHICULES
S'AVENTURENT LOIN
DE LA BASE.



SOLDAIN...

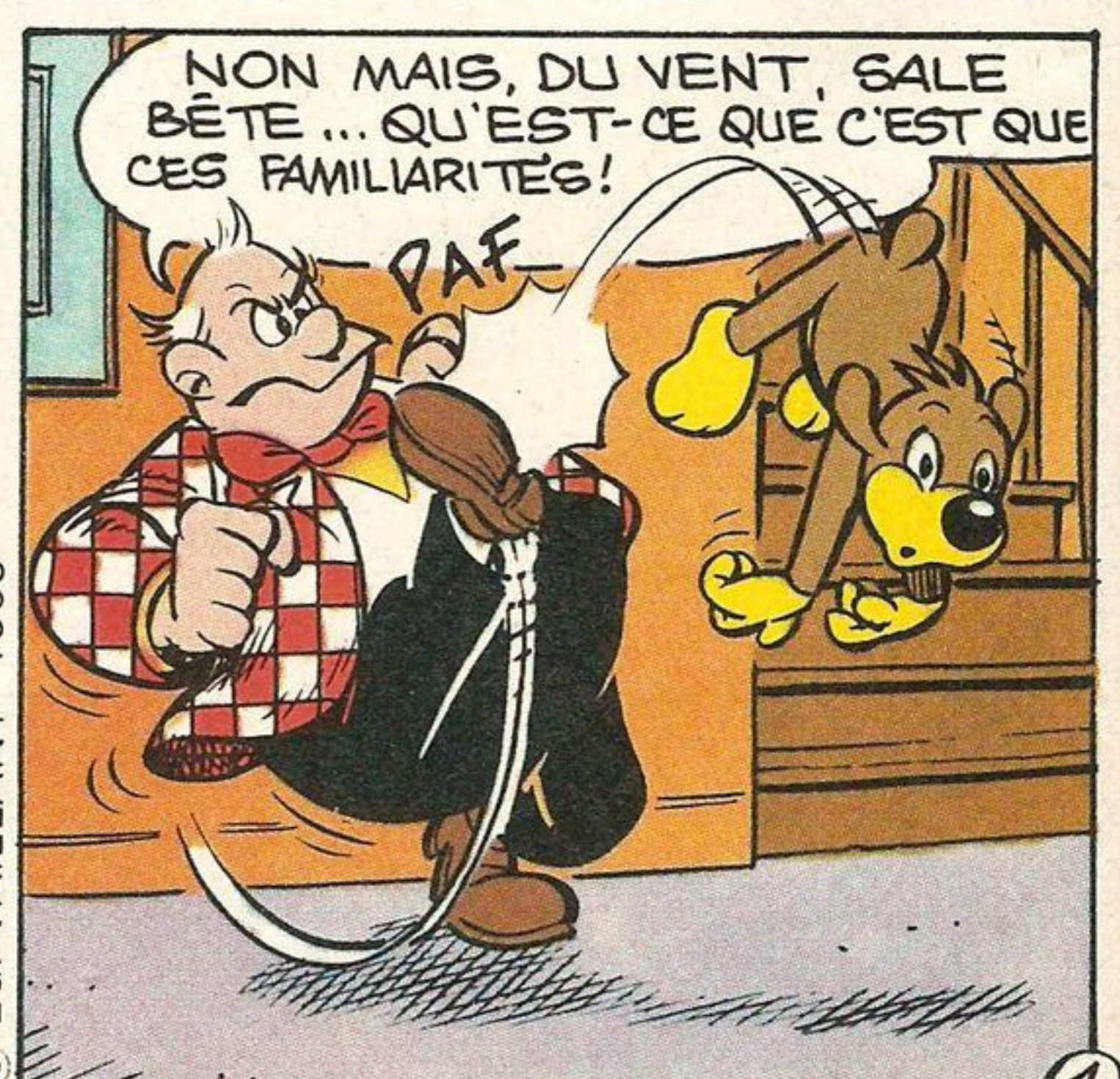
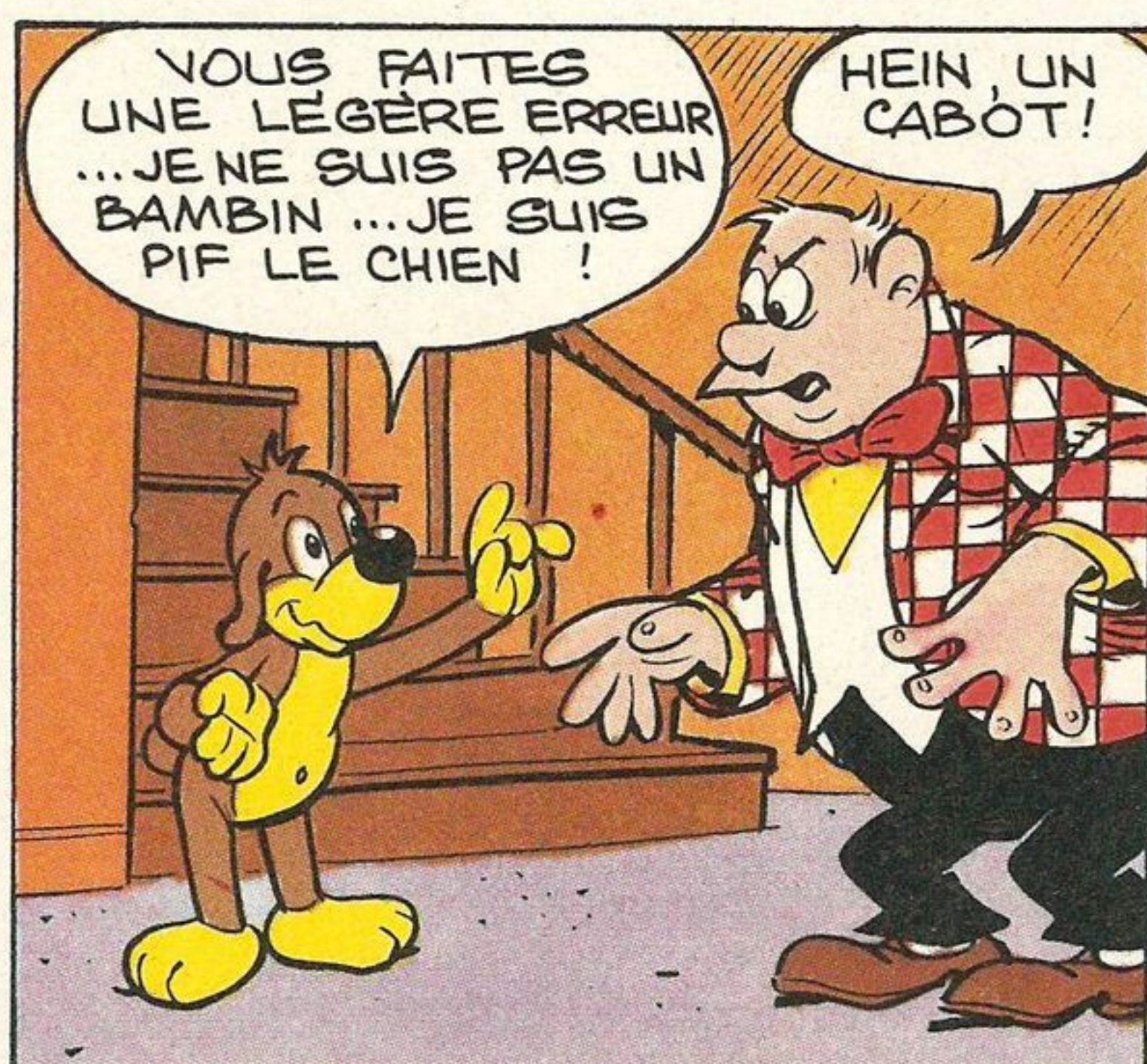
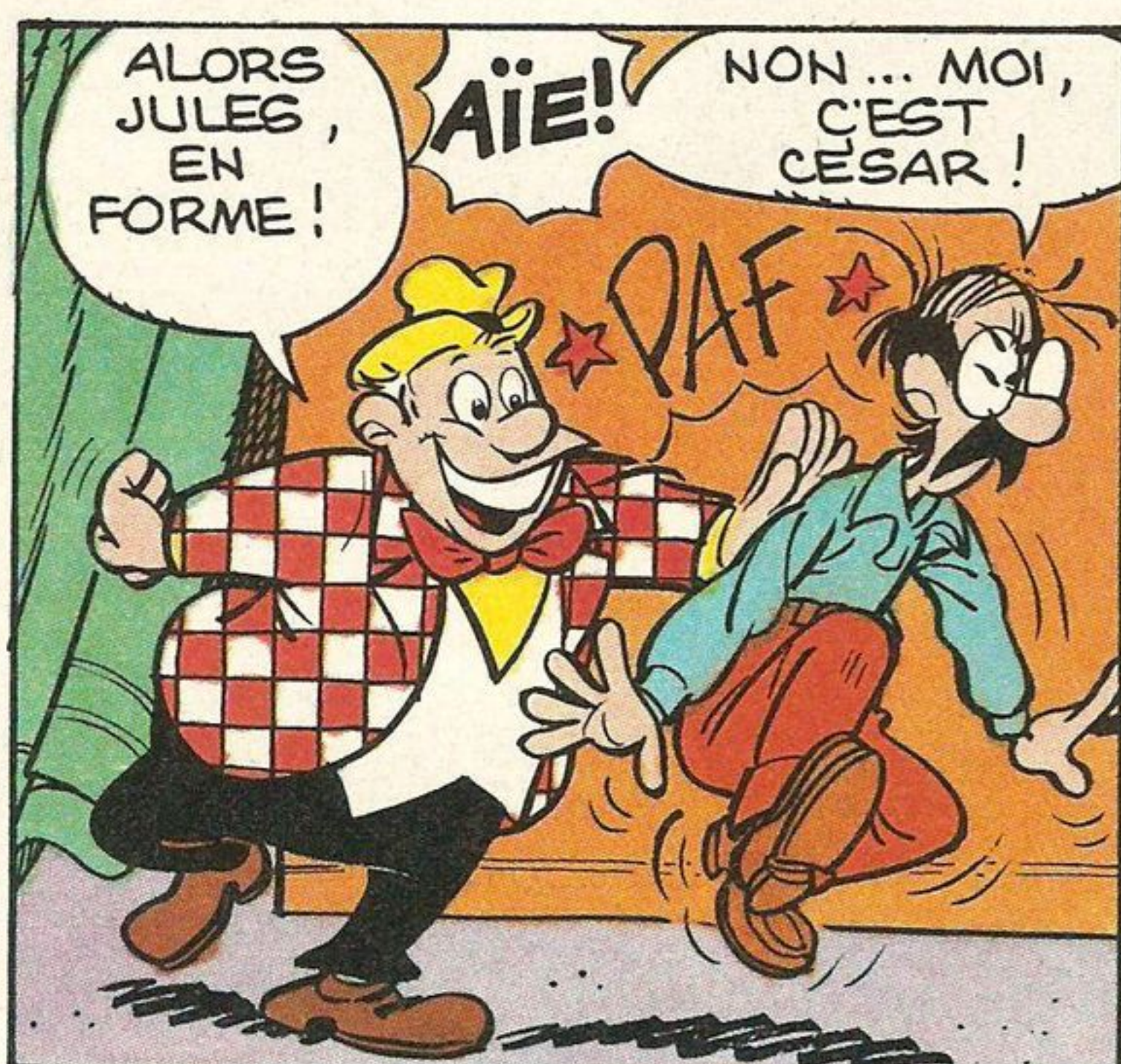
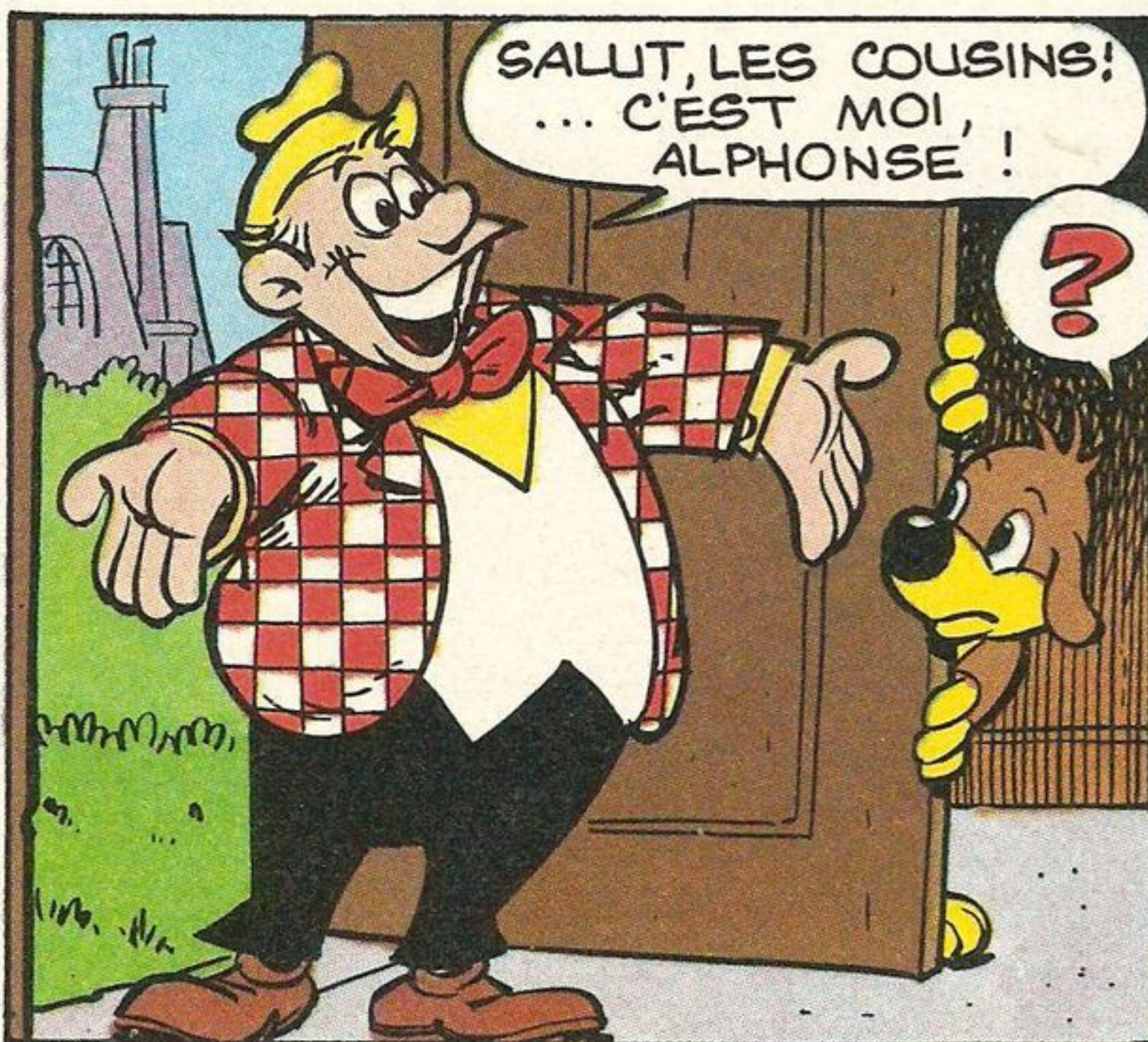
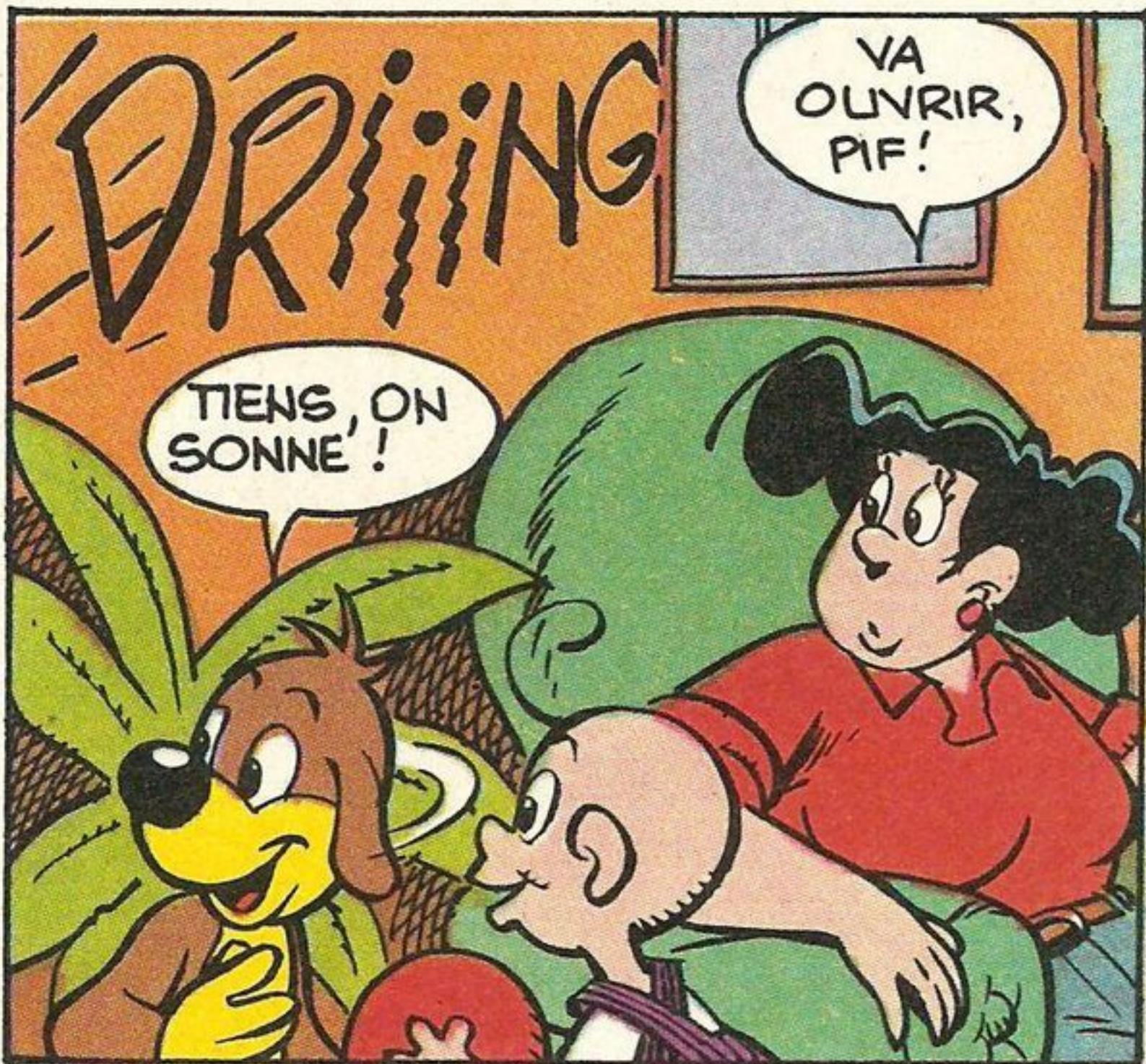
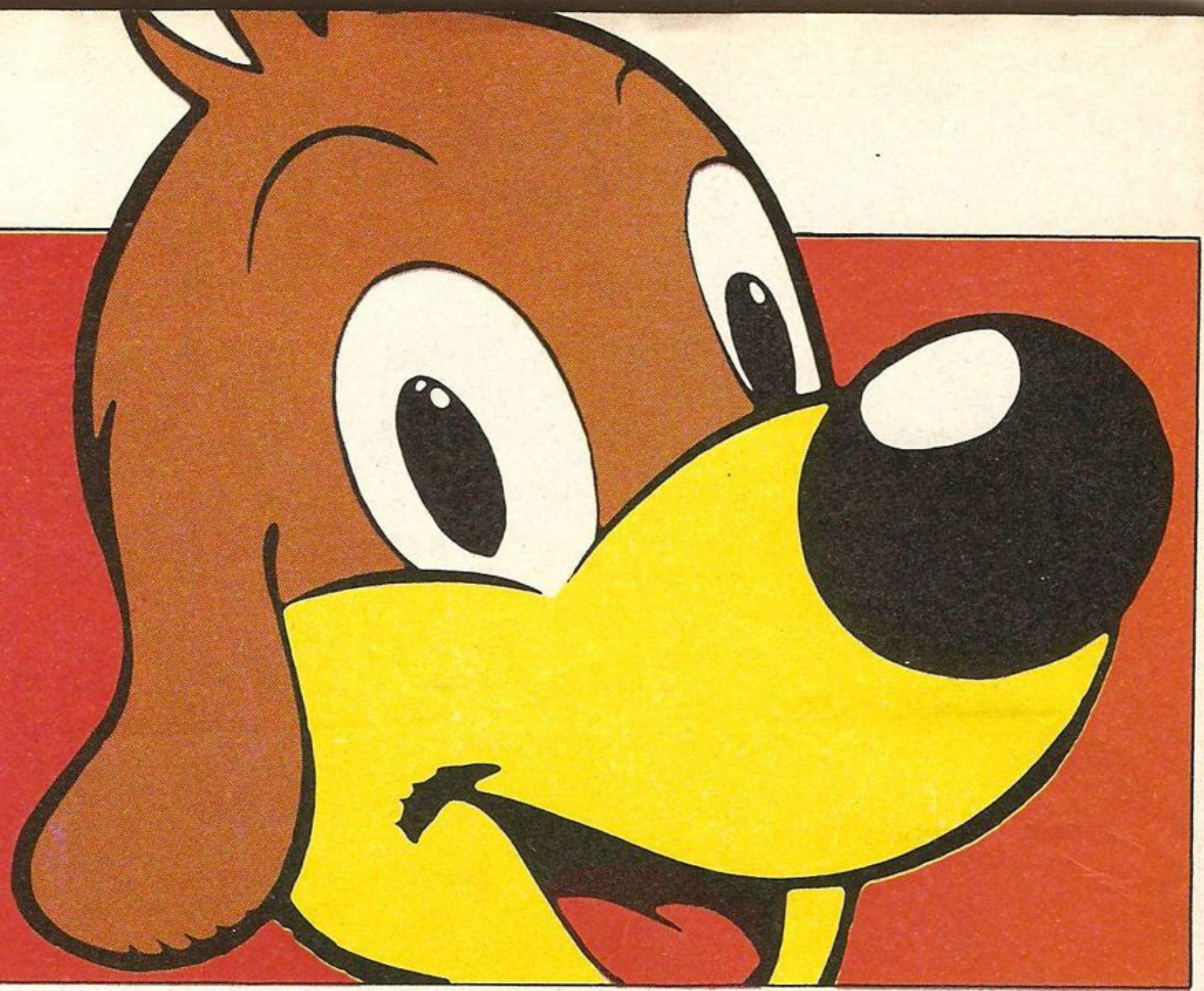


Fais comme nous : mêle tes Playmo-Space aux autres Playmobil.
Tu vivras ainsi de merveilleuses aventures.

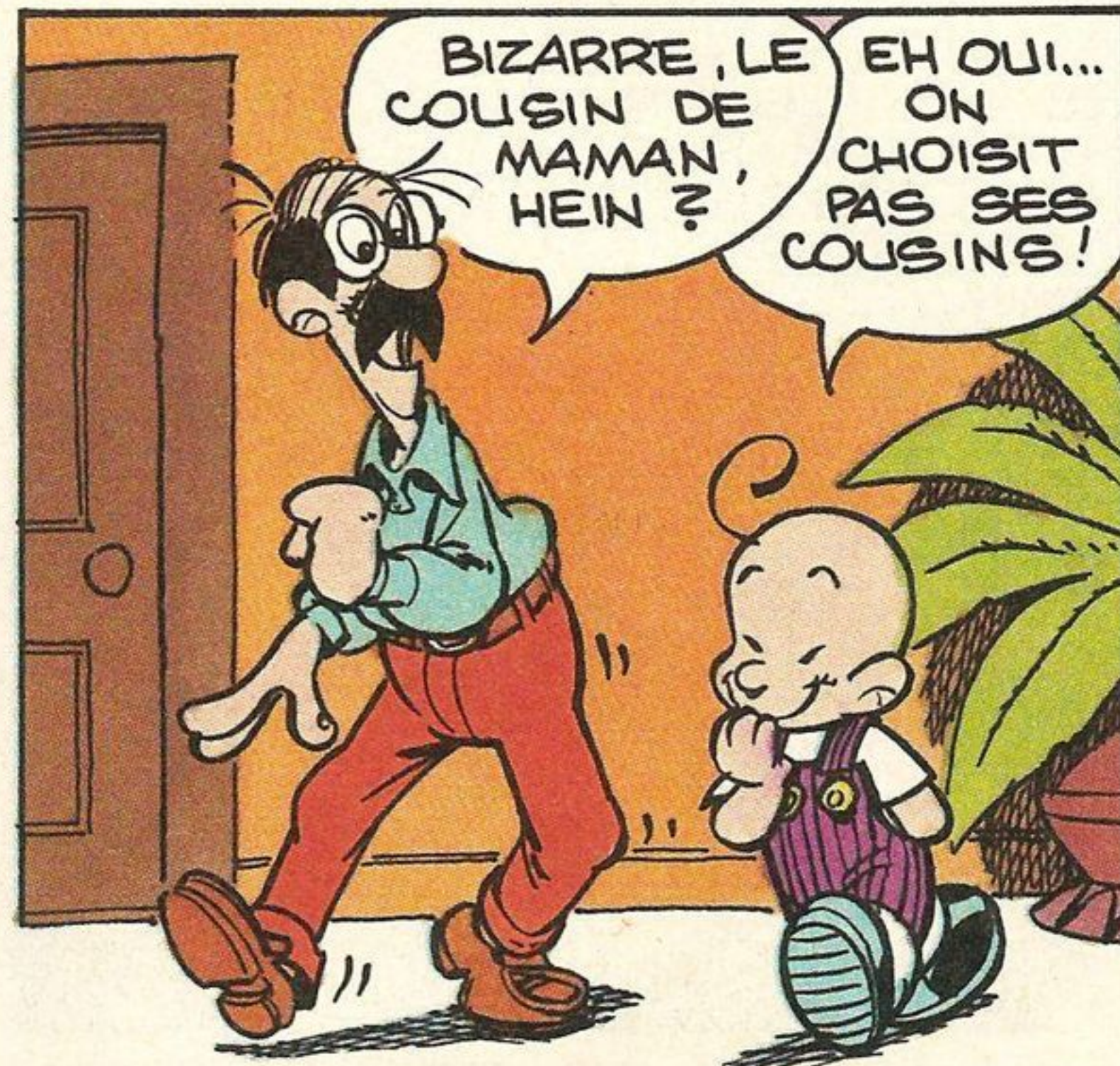
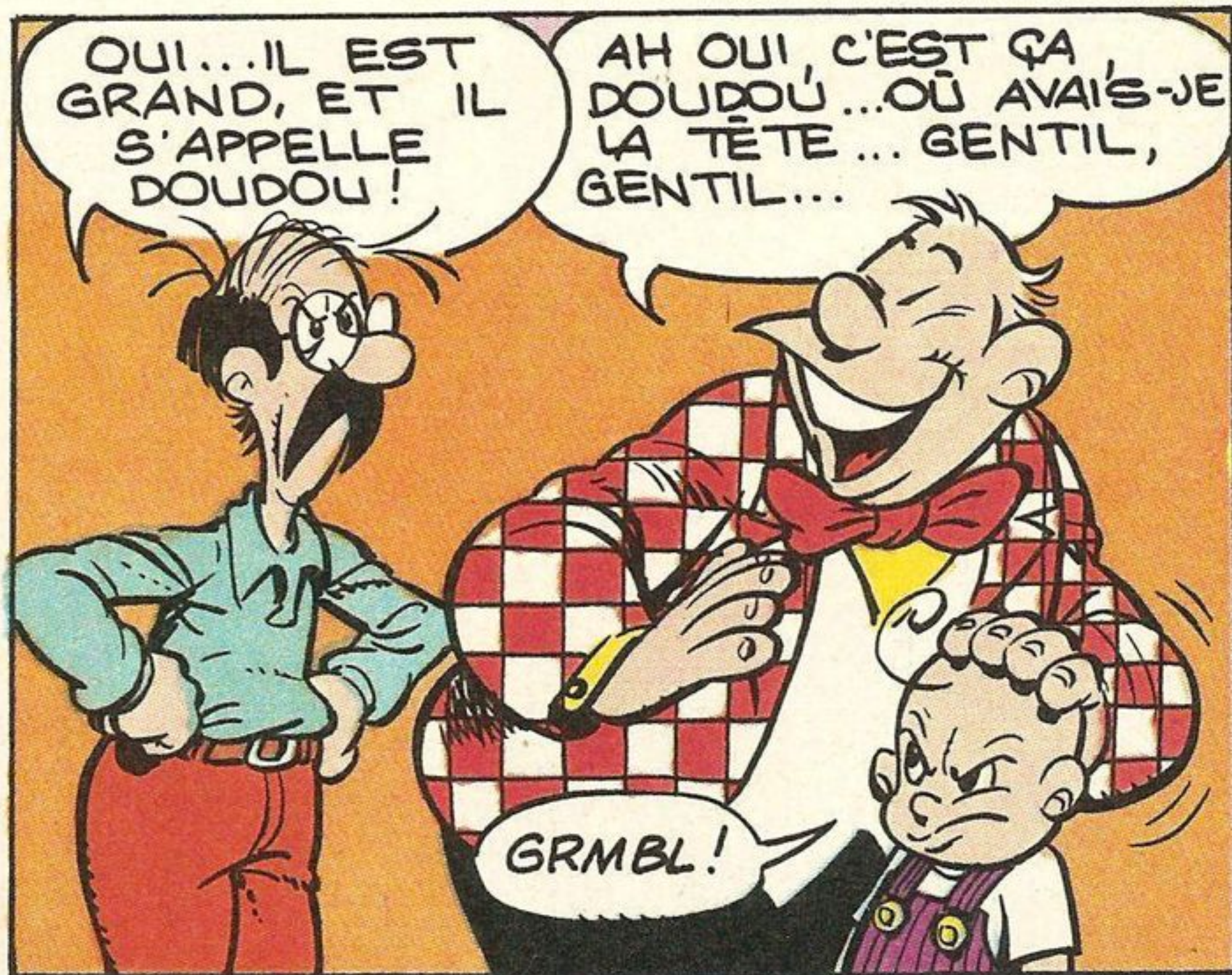
playmobil

Pif

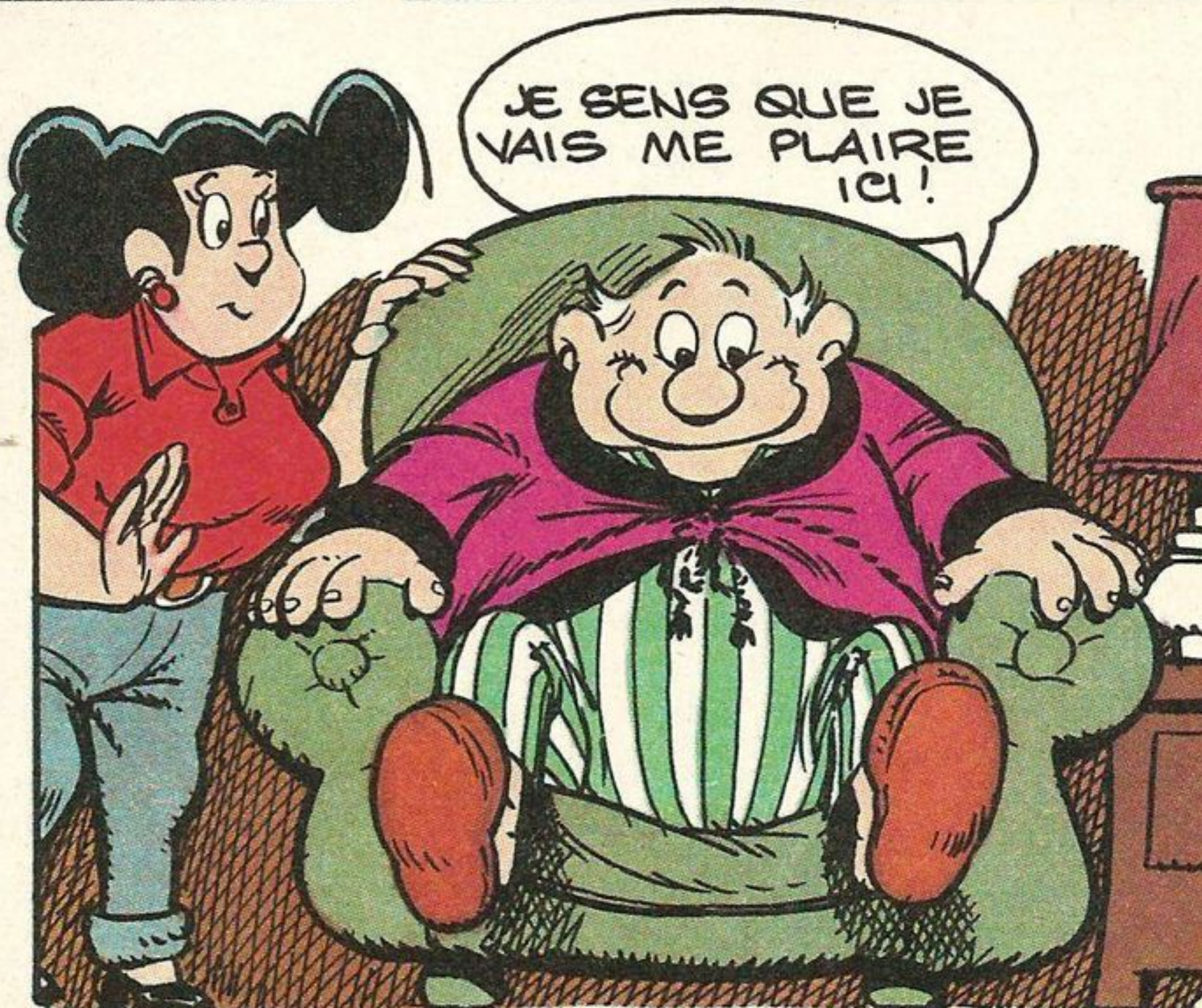
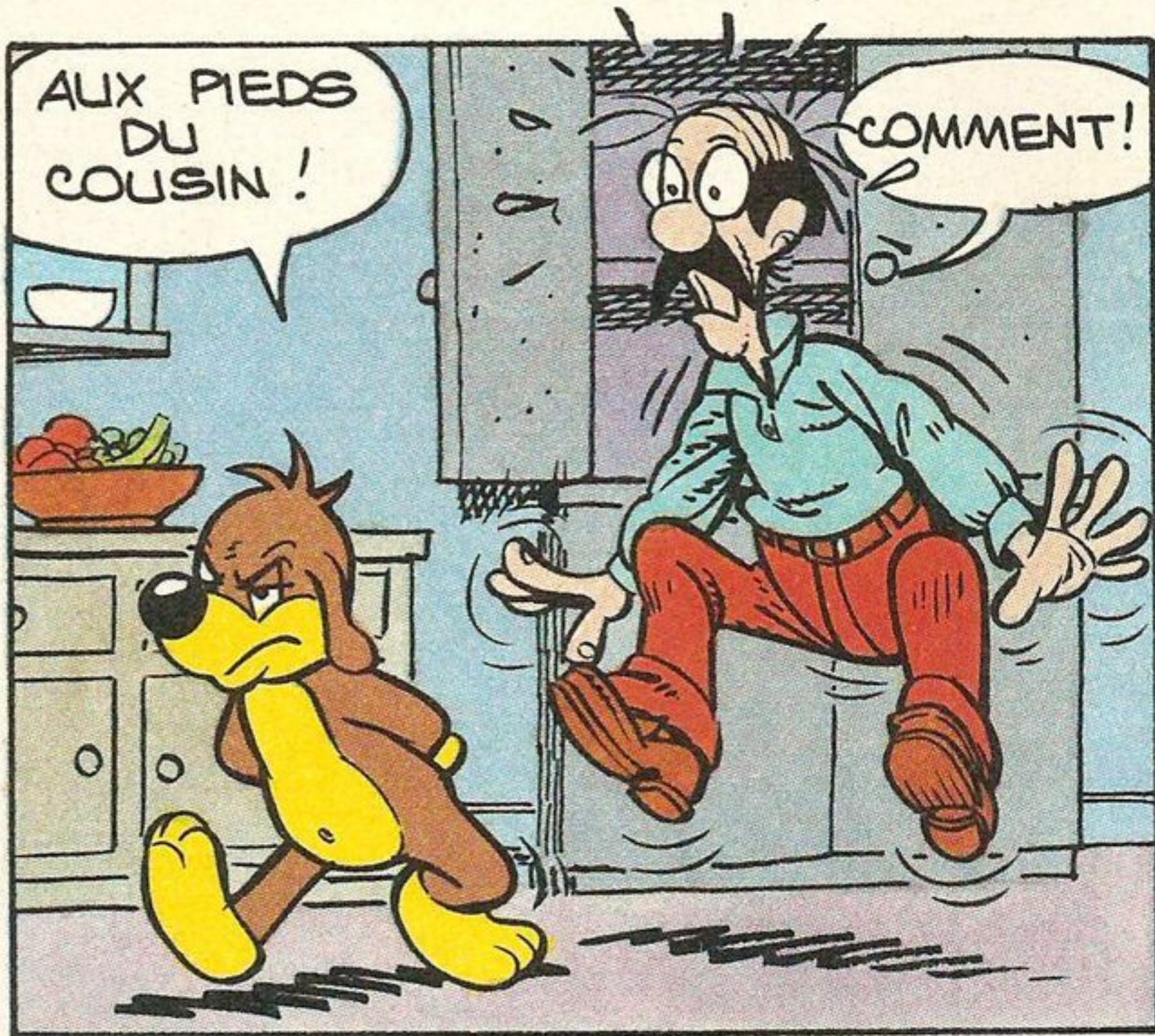
Le cousin Alphonse

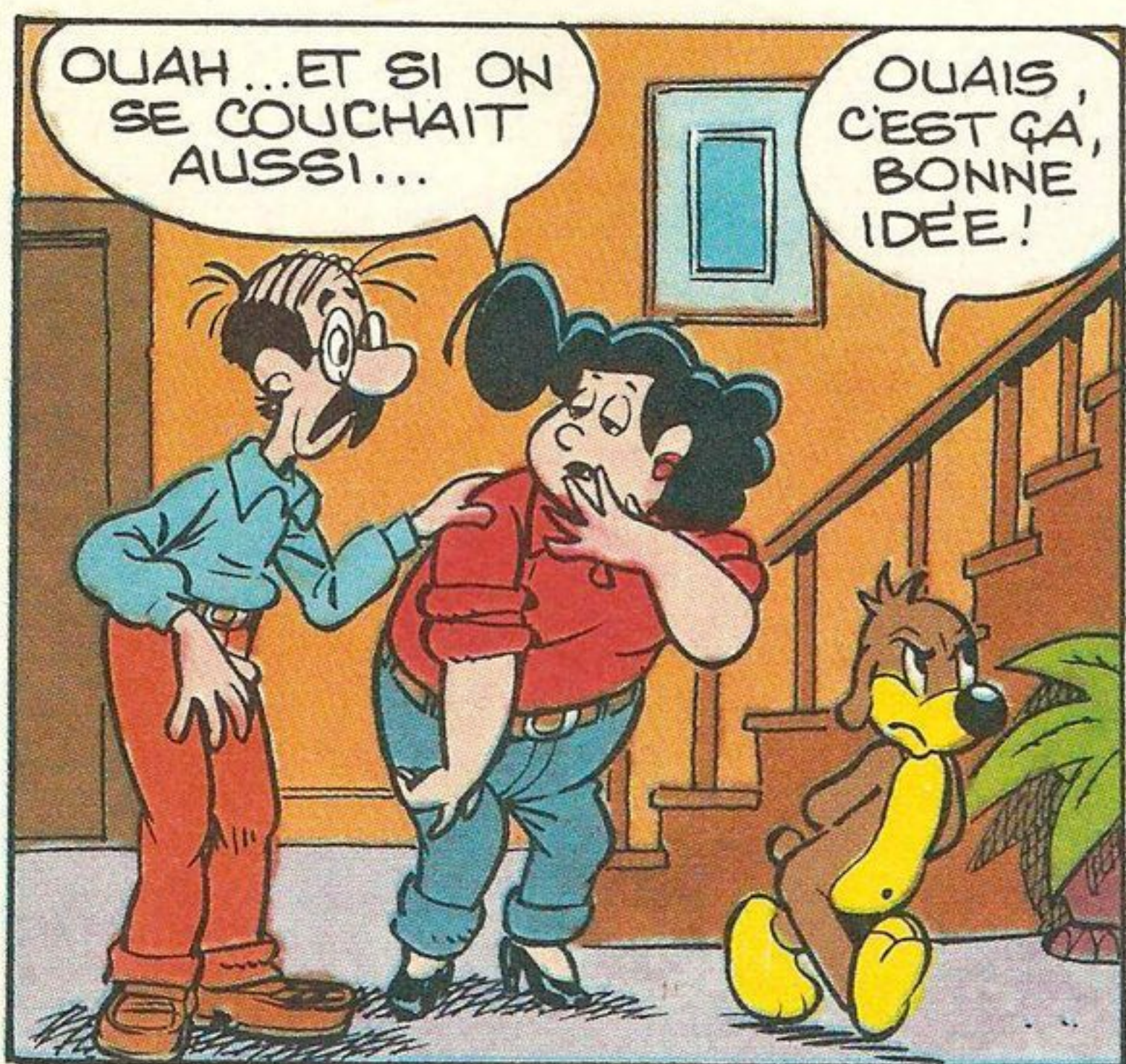
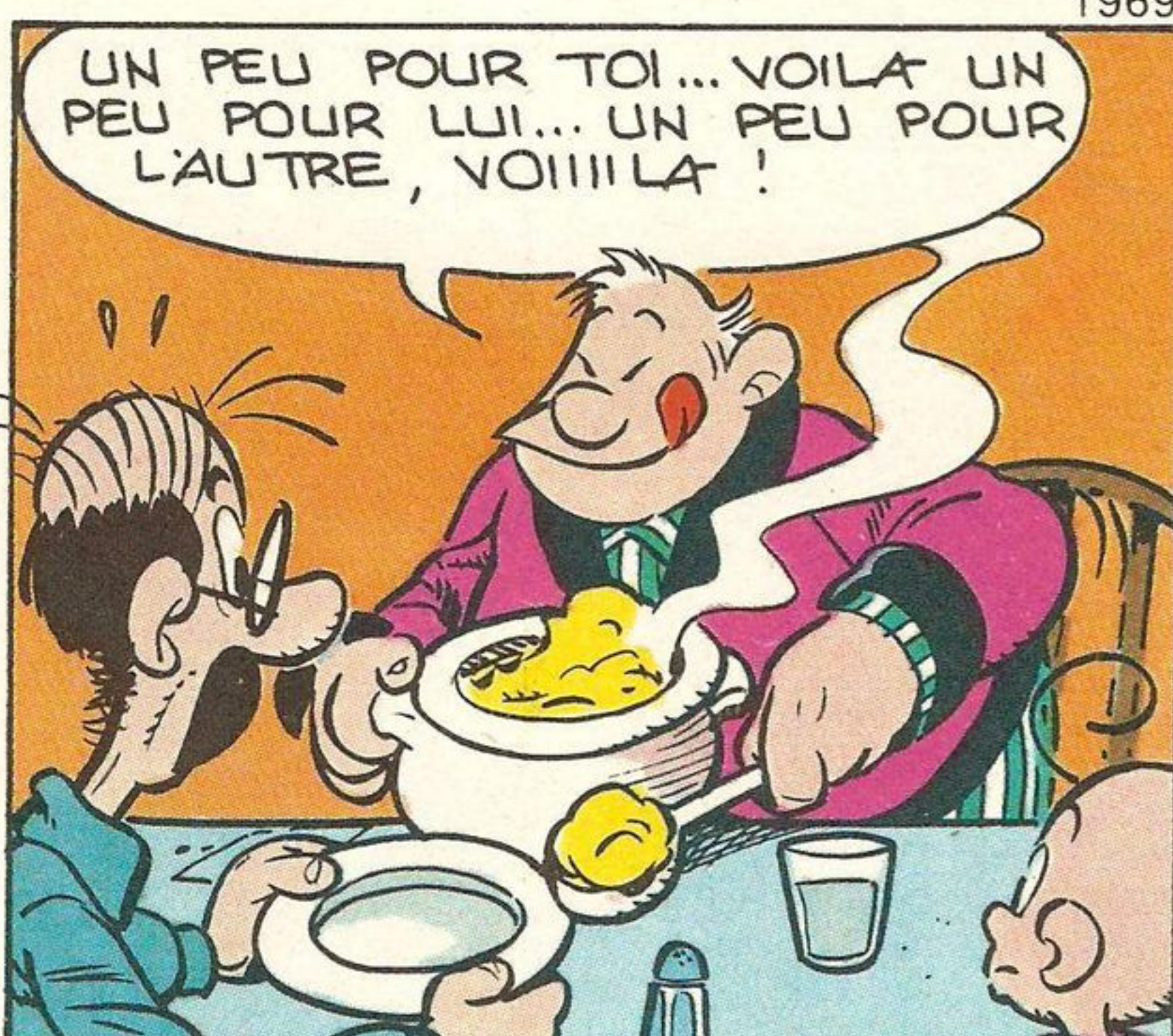
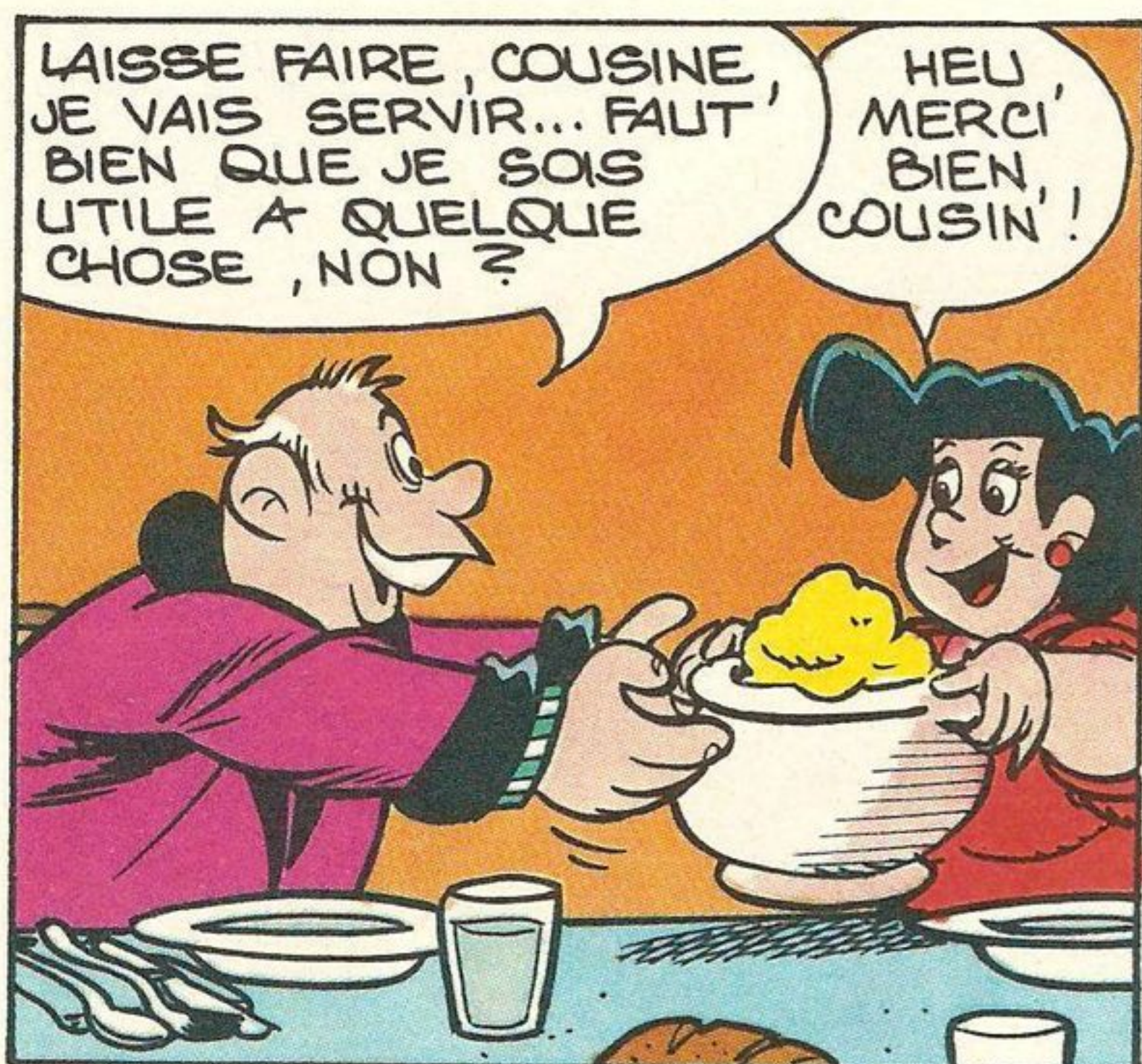


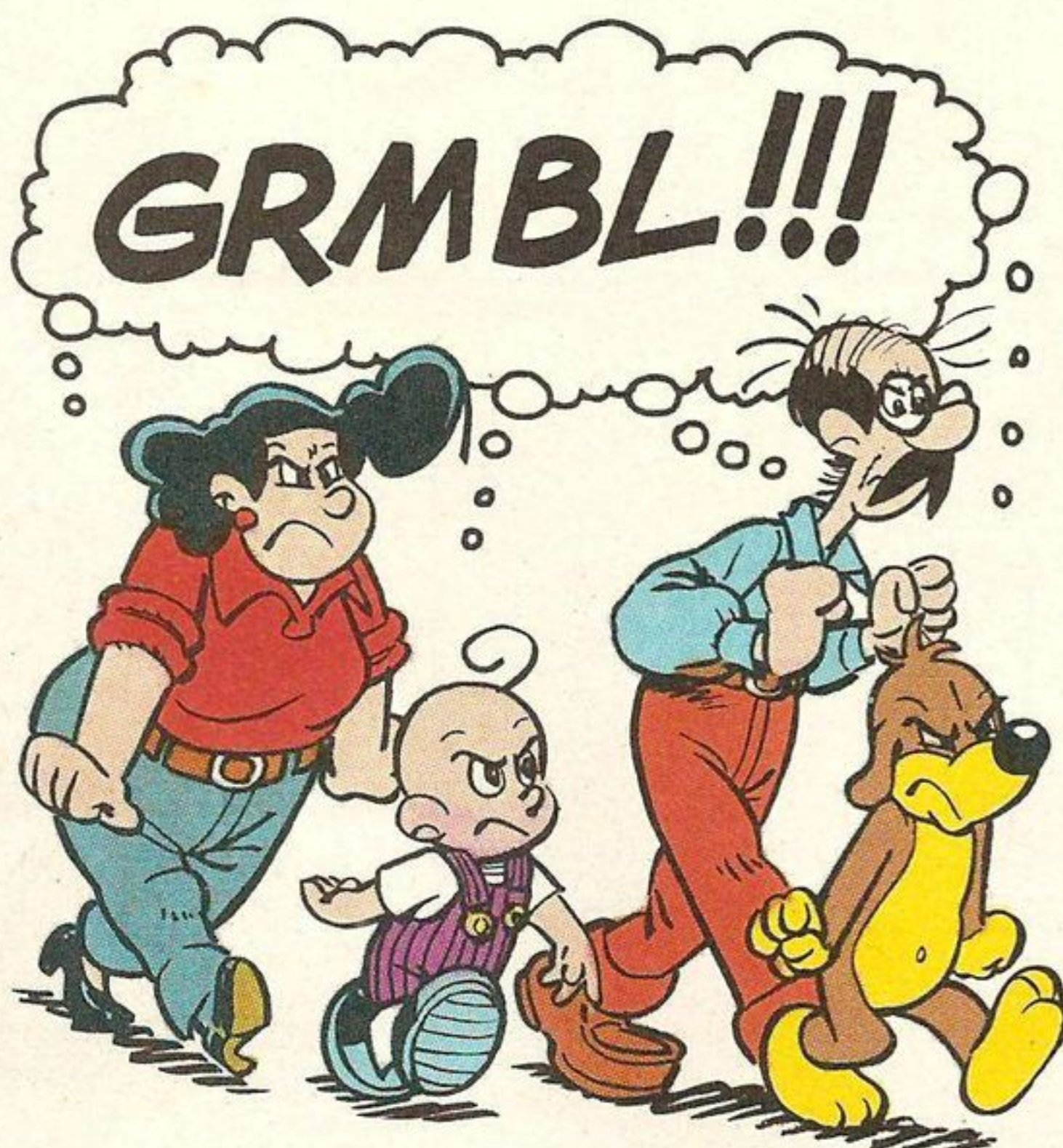
© Ed. VAILLANT 1969



1969







1969



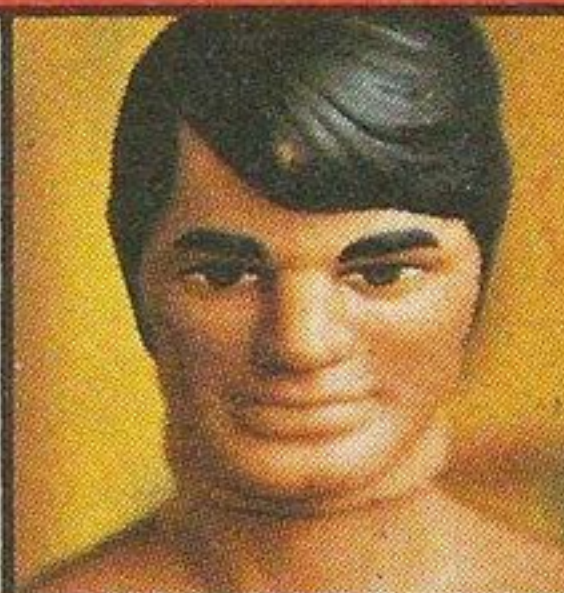
BIG JIM SPORT. SES MUSCLES SONT SES MEILLEURES ARMES!

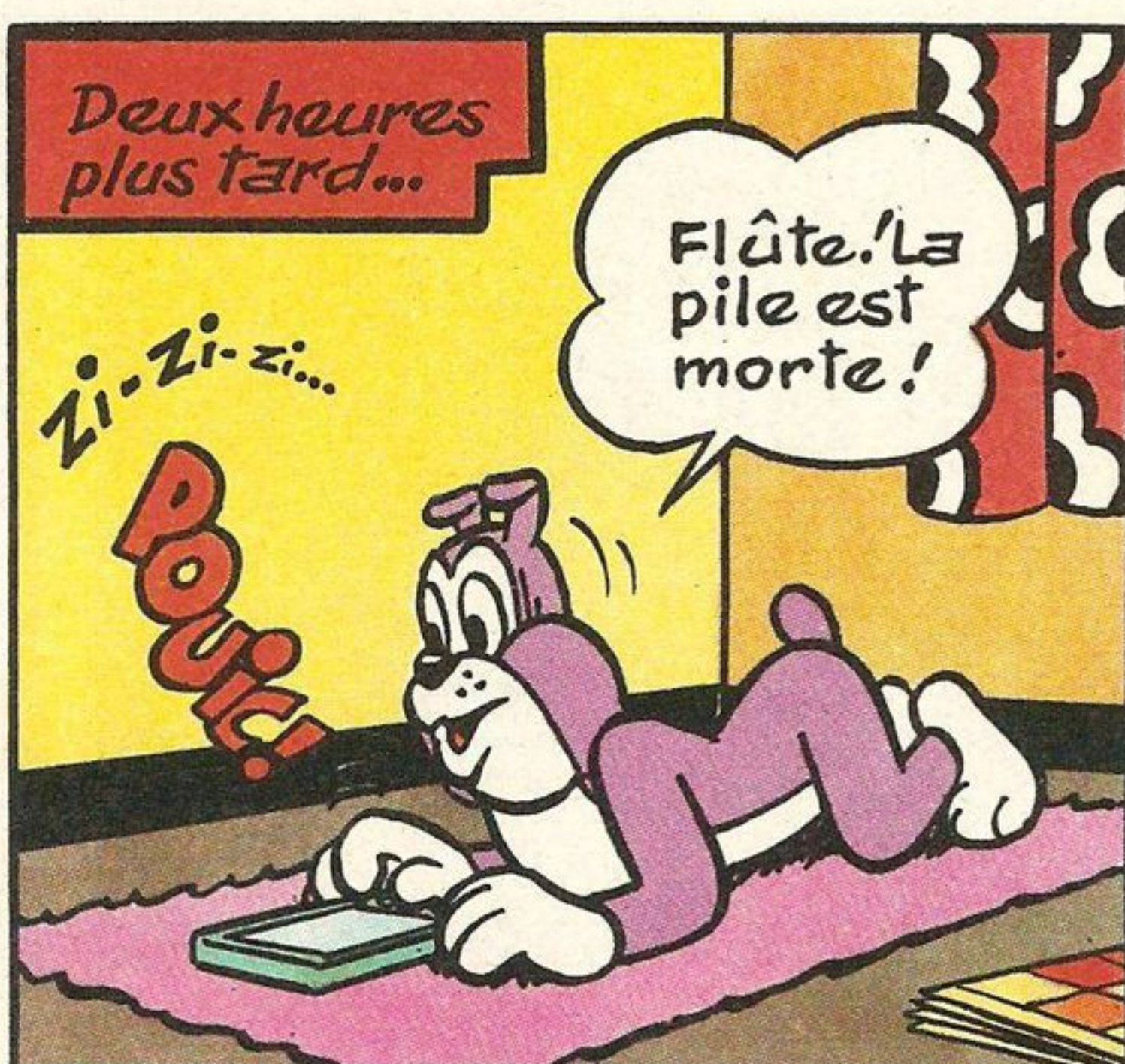
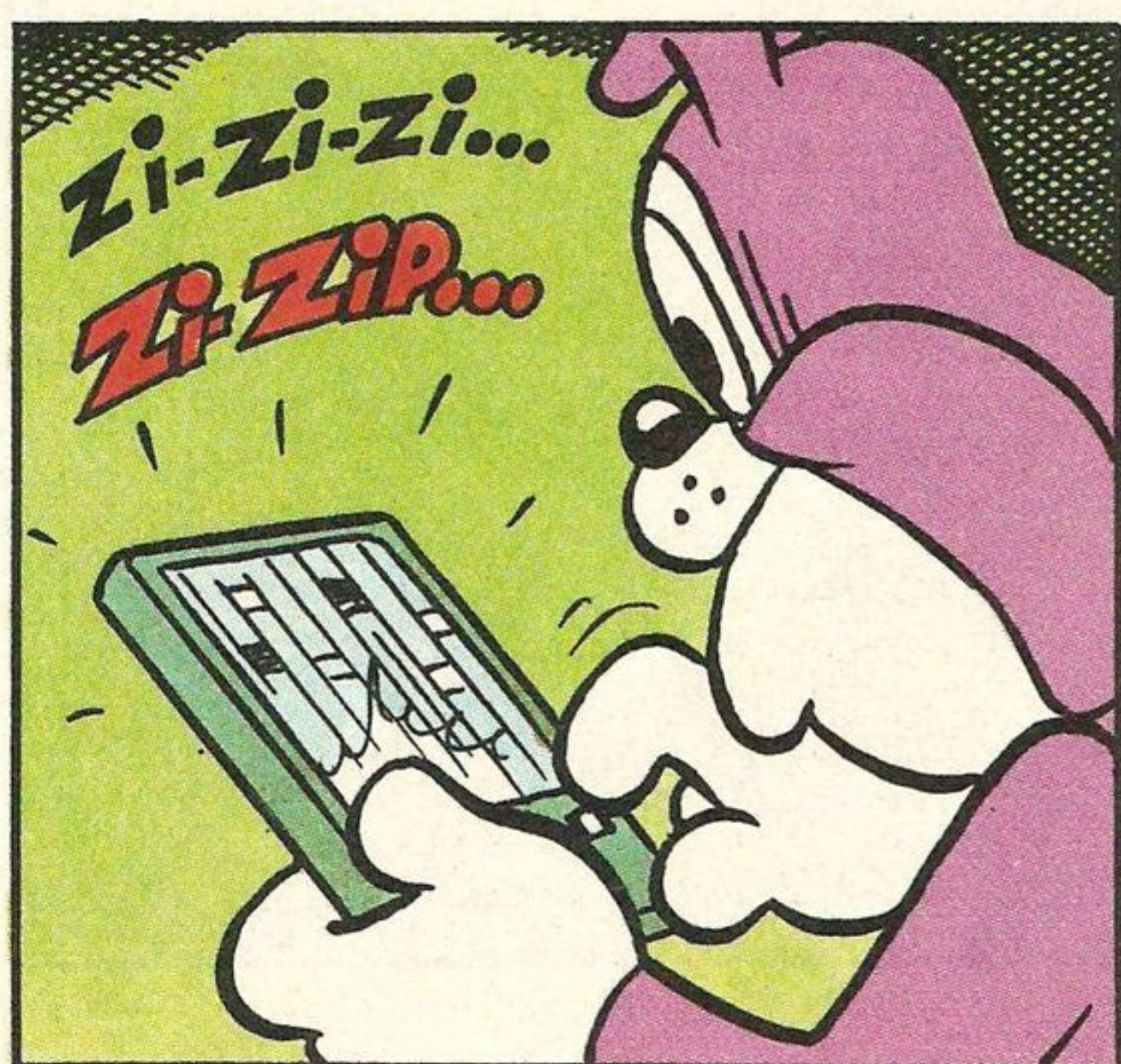
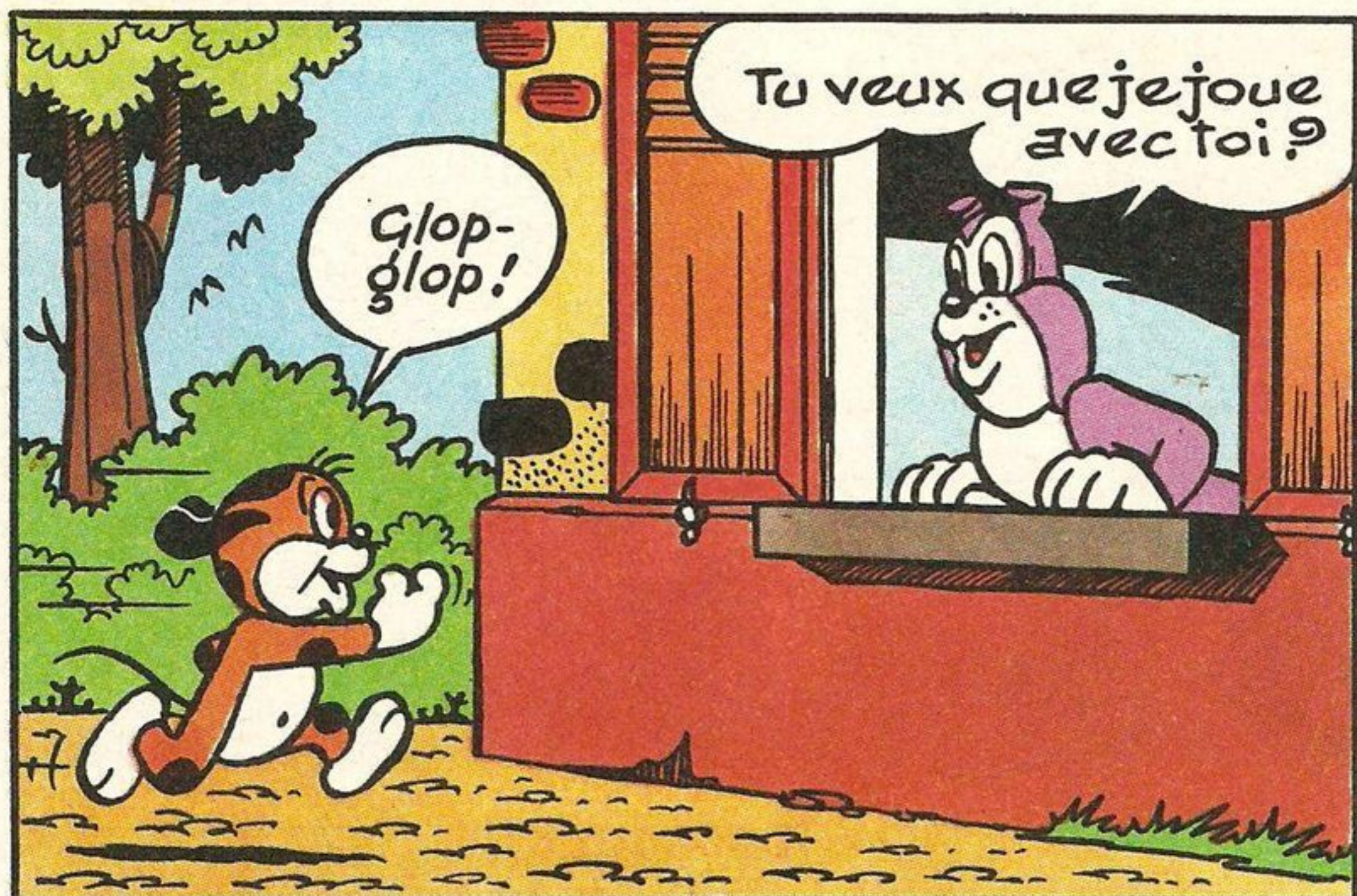
Avec son haltère et sa barre, Big Jim s'entraîne pour sa prochaine mission. Appuie dans son dos : Big Jim donne de terribles coups de karaté. Plie son bras : il gonfle ses biceps.



39^F90
PRIX MAXIMUM

BIG JIM





© Ed. VAILLANT 1969



LE PETIT

Pof

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10

POURQUOI LE PETIT-PIF DE CETTE SEMAINE S'APPELLE-T-IL LE PETIT-POF ? VOUS DEVREZ, CHERS LECTEURS, TROUVER PAR VOUS-MÊMES LA RÉPONSE À CETTE ÉNIGMATIQUE QUESTION. À MOINS QUE VOUS N'ALLIEZ VOIR DIRECTEMENT EN PAGE 12, CE QUI NE SERAIT VRAIMENT PAS DIGNÉ DES PIFO-FARCEURS QUE VOUS ÊTES...NOM D'UNE TRUFFE EN COTON !



A CAUSE D'UNE FLAQUE D'HUILE...

UN PHOTOGRAPHE AVALÉ PAR UN REQUIN !

EFFROYABLE
DRAME HUILEUX

Exceptionnel document!
L'homme aux moustaches, penché au-dessus des mâchoires entre-ouvertes d'un requin-baleine, esquisse un sourire, mais le cœur n'y est pas... Malgré ses efforts, il ne pourra sauver son ami photographe qui se débat à l'intérieur du gosier monstrueux! Happé par le requin au moment où il glissait sur une flaque d'huile de foie de morue, le photographe réussissait pourtant à prendre une dernière photo avant d'être totalement avalé et digéré... L'huile de foie de morue fait une nouvelle victime. (Nantes, 1^{er} avril, 12 h 05, de notre correspondant.)



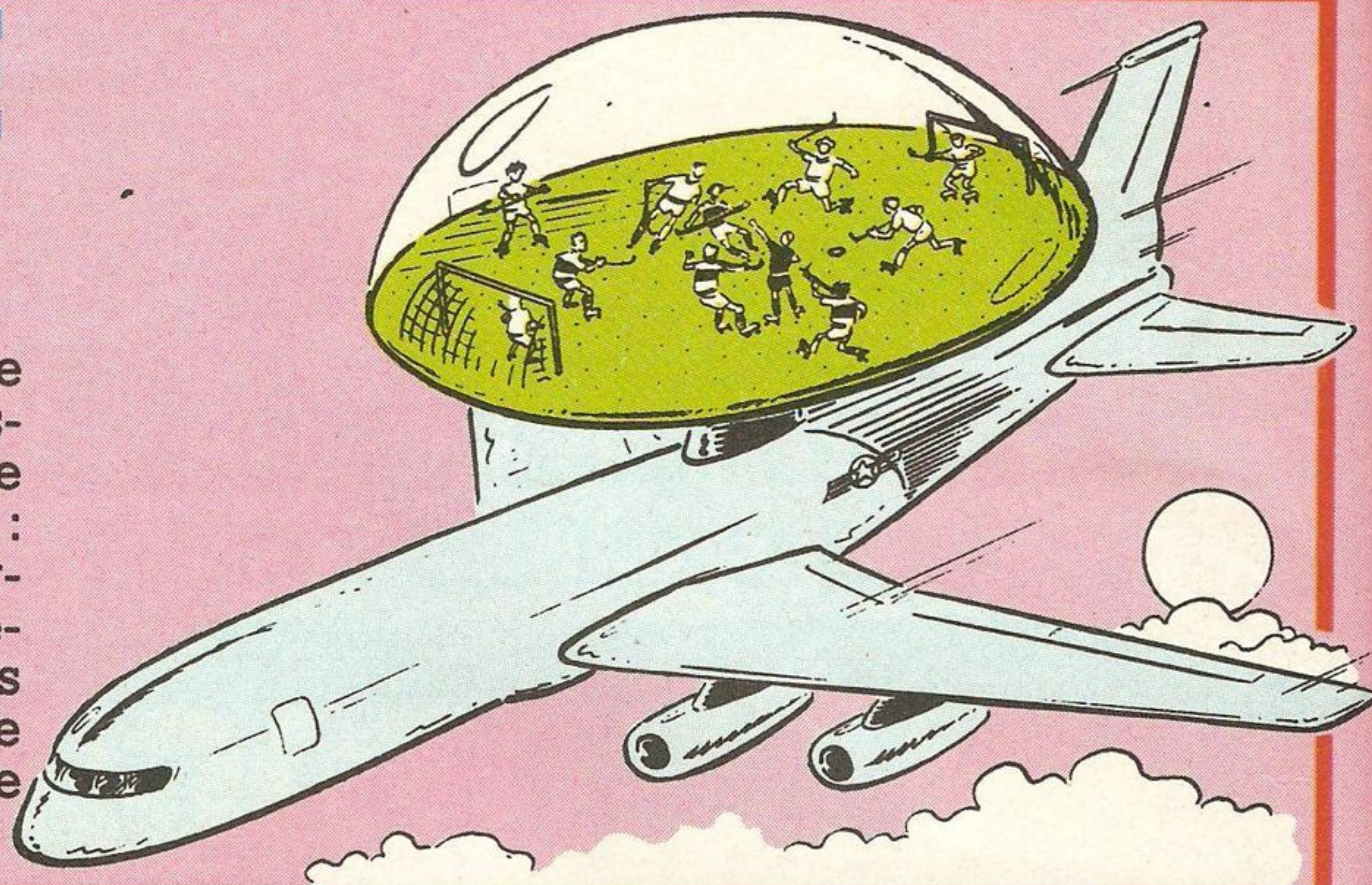
PHOTOGRAPHIC SERVICE

LE ROLLER-SKATE IRA AU CIEL !

J'ai été intéressé par ton article sur les voitures-jeux de la SNCF réservées aux enfants. Mais qu'y a-t-il de prévu dans les avions ?

A. Aubignon (Nice).
La France a mis à l'étude un projet d'avion

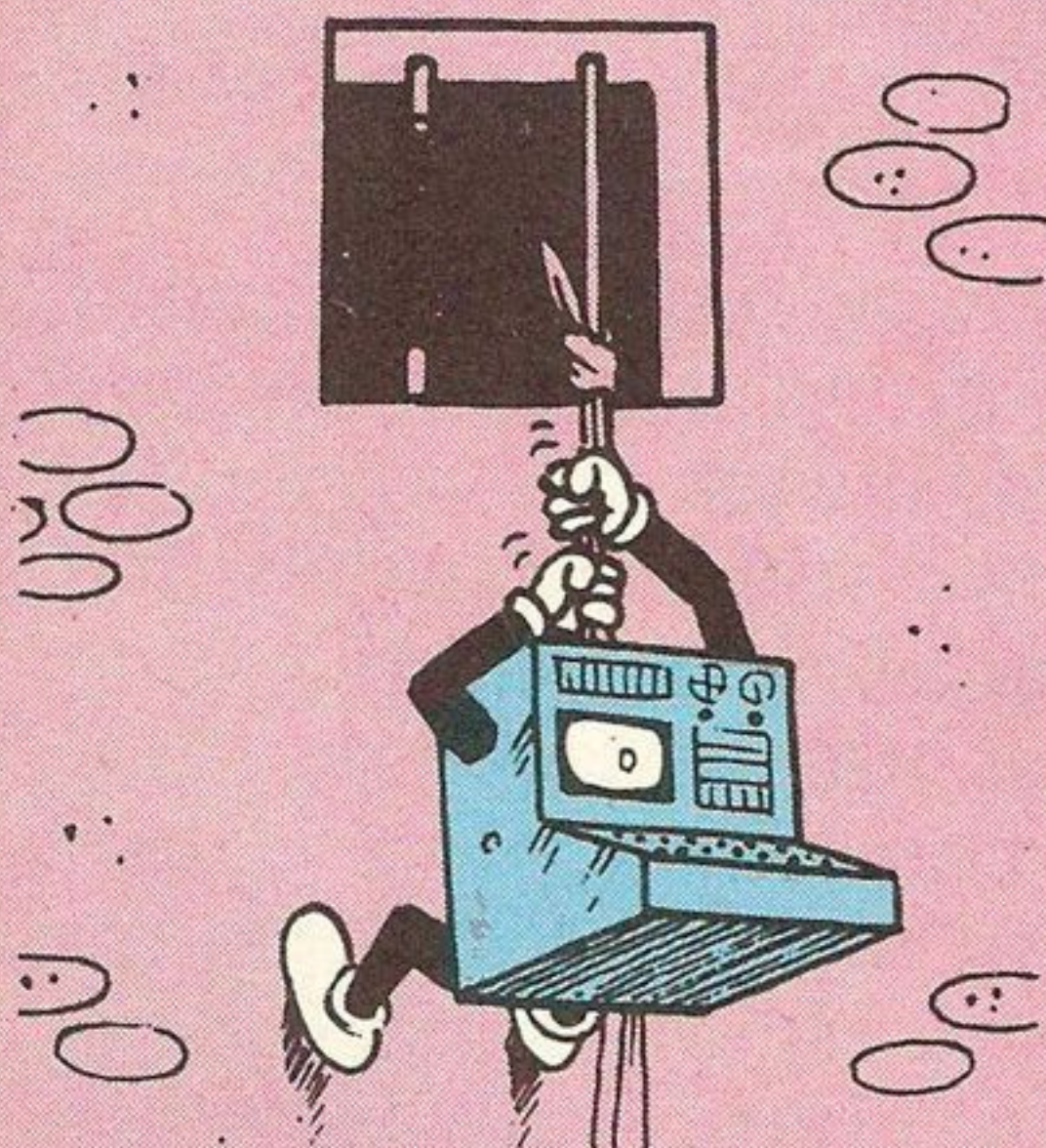
ultra-moderne dont je révèle les plans ci-dessous, en première exclusivité mondiale : l'avion-piste de roller-skate. Malheureusement, il ne sera pas mis en circulation avant le 1^{er} avril 1985. Un peu de patience !



UN ORDINATEUR S'ÉVADE...

Salut! Pif. Dans le film *Tron*, on voit un ordinateur qui prend le contrôle des hommes. Evidemment, c'est du cinéma; mais est-ce que cela pourrait arriver pour de vrai ?

J.C. Froux (Lille).



Hélas, il est arrivé pire, et nous voyons venir

avec inquiétude le jour où nous devons cirer les boulons de nos ordinateurs, leur passer la brosse à reluire dans les circuits, et leur porter le petit déjeuner au lit tous les matins ! A Berlin, le 1^{er} avril 1982, un ordinateur nain de la génération KCCBB et CGKK, a enfermé son programmeur dans un placard, et s'est sauvé de son laboratoire en prenant l'ascenseur ! On l'a retrouvé trois jours plus tard, dans un café de Bruxelles, buvant du schnaps et jouant au poker avec des dentistes japonais. Incroyablement incroyable, je sais... Et pourtant!...

MARIGNAN, QUELLE DATE DÉJÀ ?

Cher Pif. Je suis nul en Histoire, et à part « Marignan 1515 », je suis incapable de retenir une date. Que faire ?

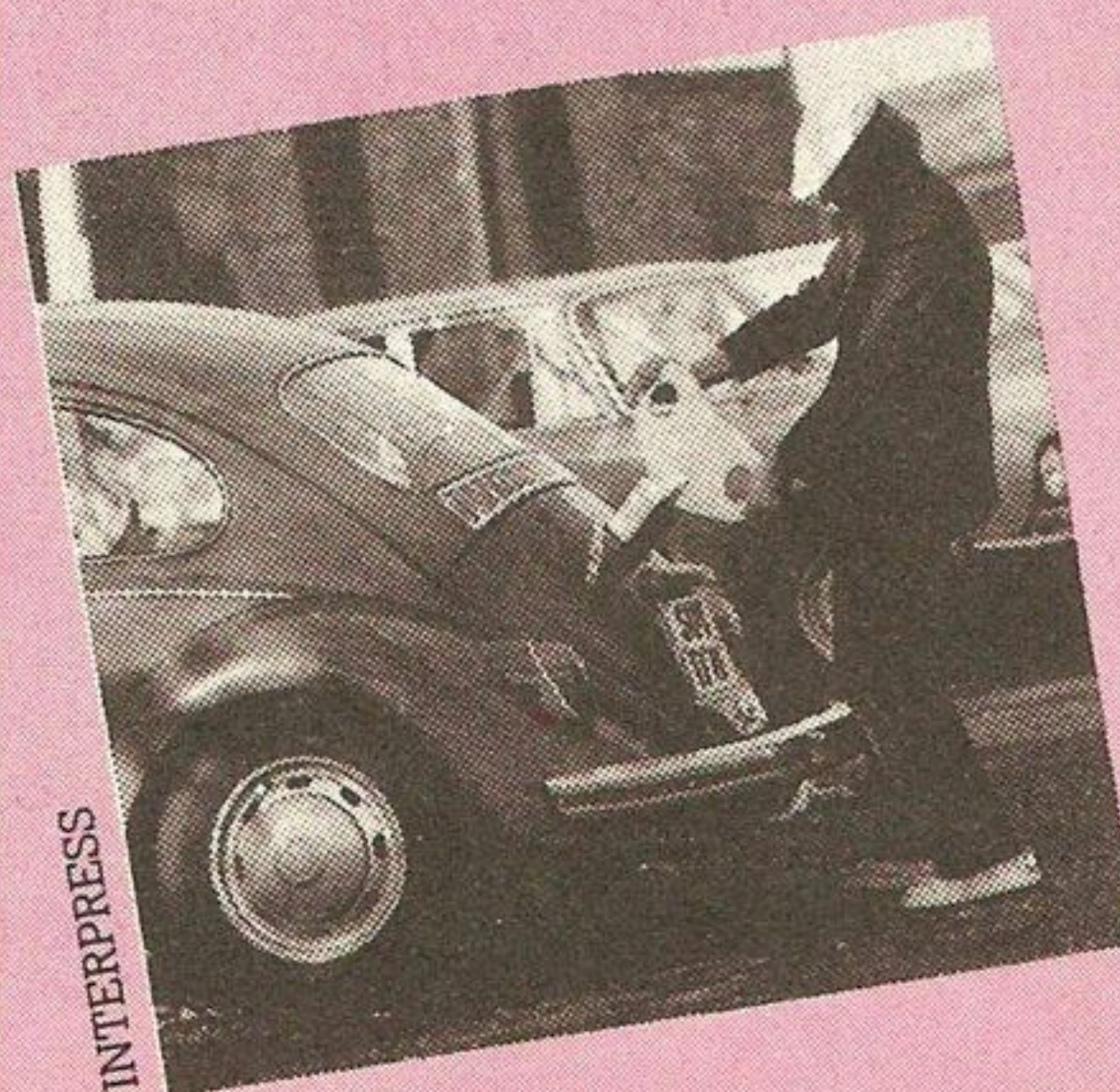
J. Castelot (Perpignan).

Hélas, un tuyau est impossible. Un historien suisse du nom de Rol-

lex-Oméga, vient de mettre au point une méthode remettant en question le système de datation traditionnel. Selon ce chercheur, la célèbre bataille dont tu parles, aurait eu lieu en 1516 et non en 1515. Tout change tellement vite qu'on n'a plus le temps de s'adapter...

Y'A PAS PLUS ÉCONOMIQUE

Salut! Mon père se plaint toujours du prix



de l'essence. N'existe-t-il aucun autre moyen plus économique ?

M. Ockis (Leno).

Si! Il serait beaucoup plus économique de faire comme Vic Lock, l'inventeur de la voiture à clé. Un tour de clé, et hop!, roulez jeunesse! Seul inconvénient, il faut avoir de la force dans les bras. Question d'entraînement!

LA GREFFE A DE L'AVENIR

Cher Pif. J'ai entendu parler de la greffe du cœur et je me demande si on peut greffer des organes ou des membres d'animaux sur l'homme ?

L. Armand (Marseille).

En matière de greffe, tous les espoirs sont permis, et il est vrai que les greffes d'animaux sur l'homme ou d'hommes sur animaux, sont particulièrement utiles. Ainsi, ce... ce... enfin, cet... euh... Bon ben, sur notre photo, on lui a greffé des pattes de renard pour qu'il n'ait pas froid l'hiver. Quand

l'été viendra, on lui greffera des nageoires et des pattes palmées de cygne ou de canard, qui lui rendront la vie plus facile dans l'eau. Intéressant, non ?



Ben Rose / THE IMAGE BANK

MICHEL PLATINI ABANDONNE LE FOOTBALL

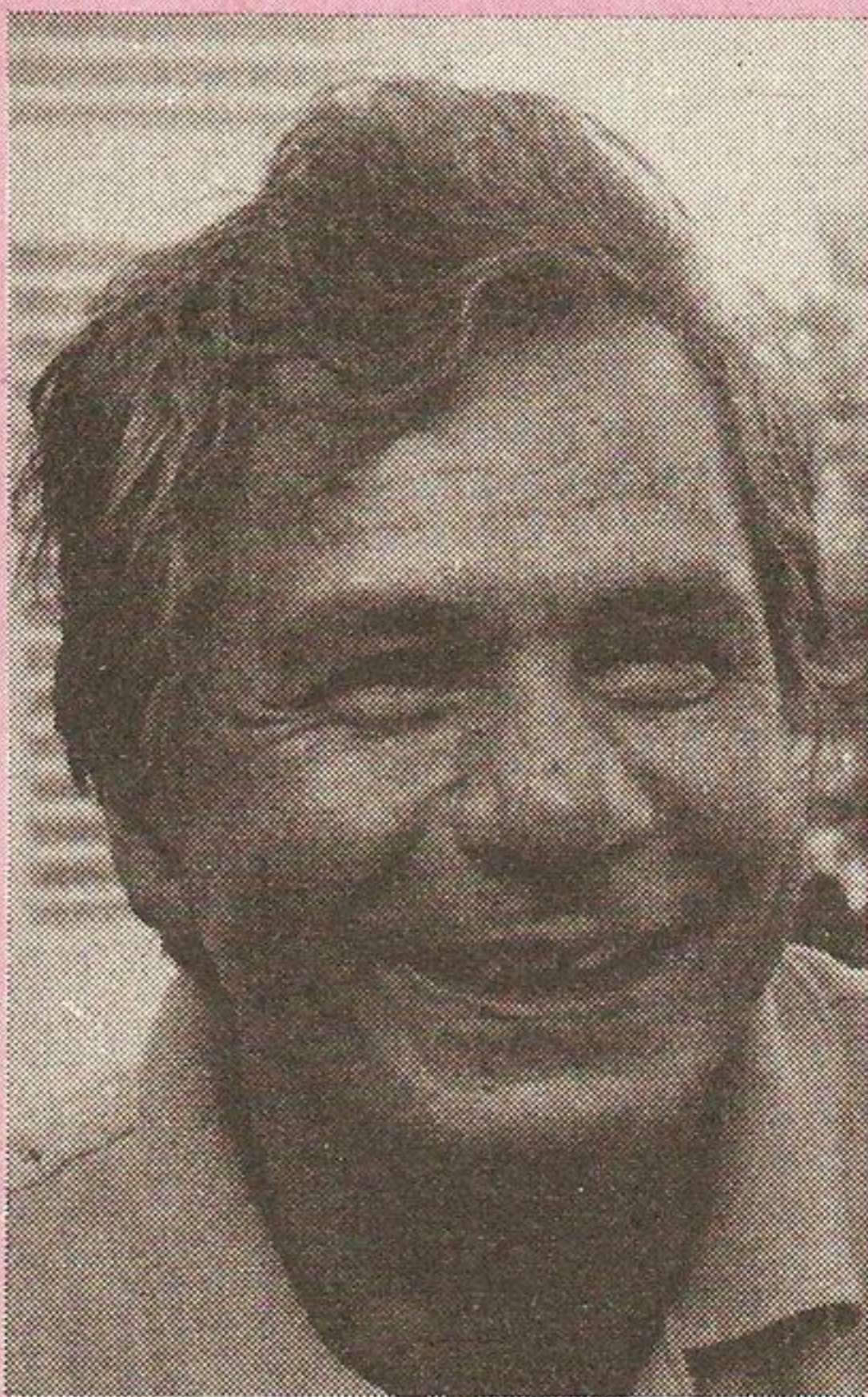
Surprenante nouvelle! L'homme qui louche du côté de Michel Platini, a pour nom Michele Diardo. C'est le fabricant de spaghetti le plus connu d'Italie, il aurait convaincu le glorieux joueur de l'équipe de France, actuellement numéro 10 de l'équipe

de la Juventus de Turin, d'abandonner le football et d'accepter une place de goûteur de pâtes dans ses usines. Michel Platini, qui adore les pâtes, a accepté avec enthousiasme cette proposition inattendue.



RAHAN À LA TÉLÉVISION

Un courageux producteur de télévision s'est enfin décidé à tourner les aventures du fils des Âges farouches. Nous retrouverons Rahan chaque mercredi dans des épisodes de treize minutes. C'est notre ami Michel Galabru qui a été retenu pour interpréter le rôle. Il souffrirait actuellement d'une extinction de voix pour s'être excessivement entraîné à pousser le célèbre cri de victoire du fils de Craô: RAH-HAHAHA!



J. Anderson/SYGMA

LE VERLAN, OBLIGATOIRE EN 6^e ET EN 5^e

Selon une circulaire ministérielle en date du 1^{er} avril, le verlan sera inscrit aux programmes des classes de 6^e et de 5^e des collèges, dès la rentrée prochaine. Cette courte présentation est destinée à tous ceux qui ne maîtrisent pas complètement cette nouvelle langue vivante.

Première règle : Le verlan consiste à inverser les syllabes d'un mot choisi (VERLAN = L'ENVERS). Tous les

mots, en effet, ne peuvent être traduits en verlan. Il faut savoir SÉ-LEC - TION - NER.

Deuxième règle : Le « e » muet des fins de mots, donne en verlan le son « eu ». Ex. : Valise donnera seuvali.

Troisième règle : Pour être dans la course, il faut absolument mouiller son verlan d'un zeste de mots codés.



QUELQUES MOTS CODÉS

Craquos : Boutons.
Craigneux : Niais.
Keskin : Qu'est-ce qu'un...
Cake : Professeur.
Gols : Parents.

LES CLASSIQUES DU VERLAN

Zomblou : Blouson.
Lustaleur : Salut, à tout à l'heure.
Rep : Père.
Rem : Mère.
Le tromé : Le métro.
7 Ka : Cassette
Chelaoim : Lâche-moi.
Sclums : Muscles.

TOUTE LA VÉRITÉ SUR LES 3 PAGES PRÉCÉDENTES !



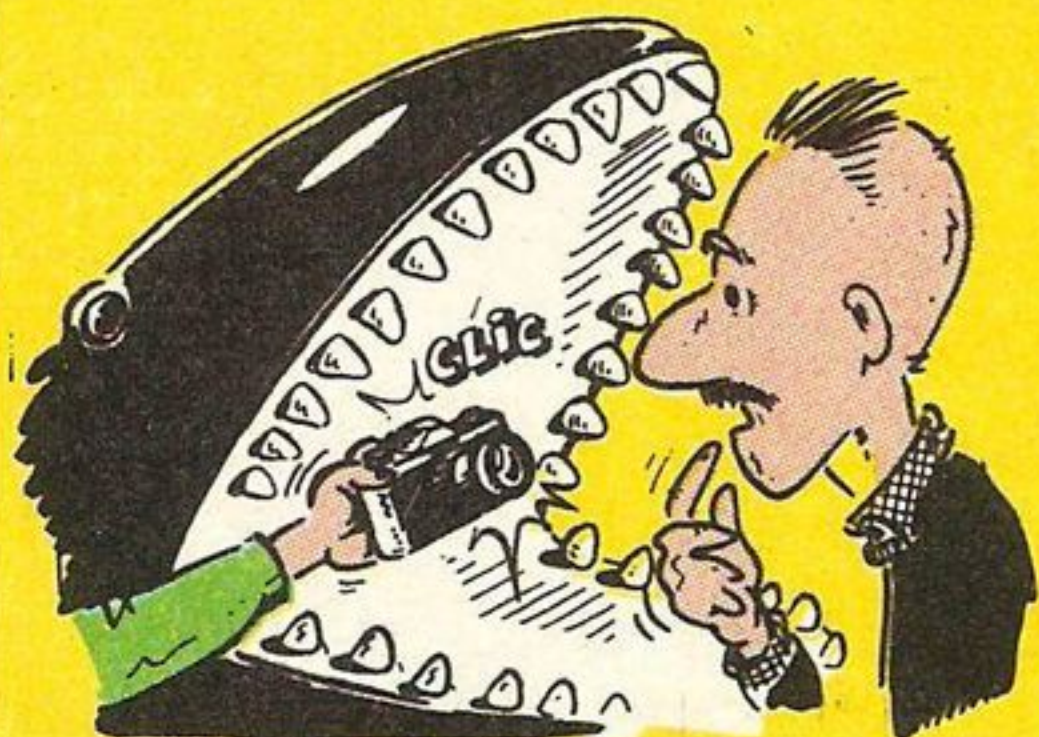
NOTRE RÉDACTEUR ÉTAIT DEvenu FOU...

Il arrive que les 1^{er} avril fassent l'objet de canulars dans la plupart des journaux. Mais trois pleines pages bourrées d'informations toutes plus fausses les unes que les autres, c'en est trop ! Notre rédacteur a été hospitalisé pour POISSON D'AVRILMANIE...

Page 1 :

LE PHOTOGRAPHE N'A PAS ÉTÉ MANGÉ !

Rassurez-vous, l'abominable histoire de la page 1 est un tissu d'inventions. Notre petit dessin vous explique comment la photo a été prise. Quant à l'huile de foie de morue, on s'en servait jadis comme fortifiant.



Page 2 :

LE ROLLER SKATE N'IRA PAS AU CIEL !

Un avion de cette forme bizarroïde existe bel et bien, mais il s'agit d'un avion radar *Hawkeye*, capable de détecter avec infiniment plus de précision que les radars classiques, n'importe quel véhicule céleste ou terrestre.



L'ORDINATEUR NE S'ÉVADE PAS !

Il s'agit d'une histoire abracadabrante inventée du début à la fin par notre rédacteur-fou. Les ordinateurs ne peuvent fonctionner sans intervention humaine. Enfin, jusqu'à présent...

Y'A PLUS ÉCONOMIQUE !

Vic Lock existe, c'est un architecte doublé d'un poète. Il a peut-être fait poser une clé sur sa voiture, en souvenir d'un jouet qu'il a beaucoup aimé, mais ça ne l'empêche pas de faire le plein d'essence... comme tout le monde !

LA GREFFE TRUQUÉE...



Remarquable document truqué, dû au talent du photographe Ben Rose. On a beaucoup de mal à discerner le montage.

Page 2 :

MARIGNAN... 1515 !

Les problèmes de datation se posent pour les différentes périodes de la préhistoire ; mais pour Marignan, rien de changé, merci !

Page 3 :

MICHEL CONTINUE...

Même s'il a connu certains problèmes d'adaptation au sein de son club, la Juventus de Turin, Michel Platini n'est pas prêt de renoncer à sa carrière de foot-

balleur professionnel, fût-ce au détriment de son amour des pâtes. Et s'il ne se sent plus à son aise dans le championnat italien, nombre de clubs français sont prêts à l'accueillir. Quant au soi-disant Michele Diardo, il s'agit de Michel Diard, le rédacteur en chef de MONDIAL.

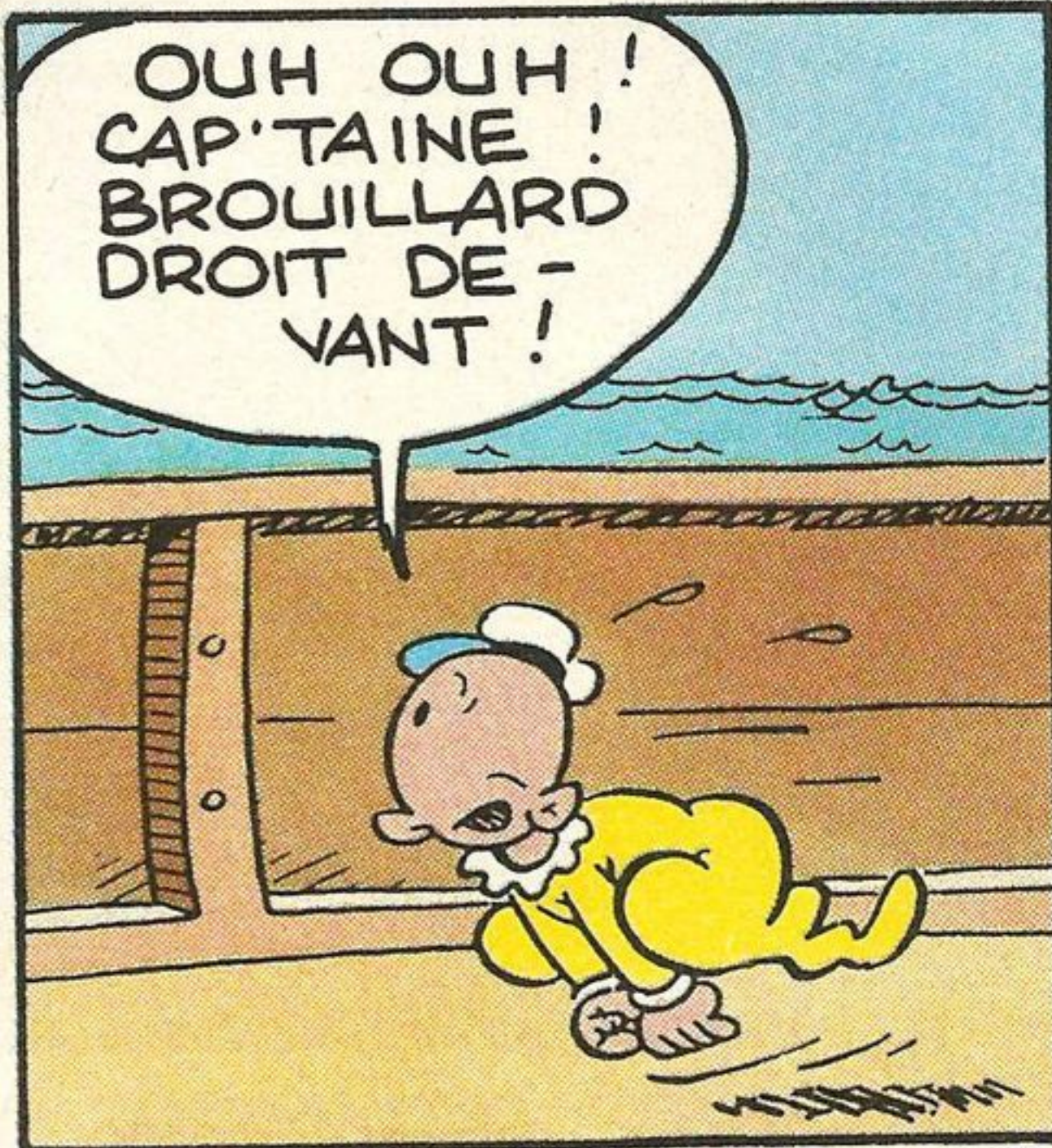
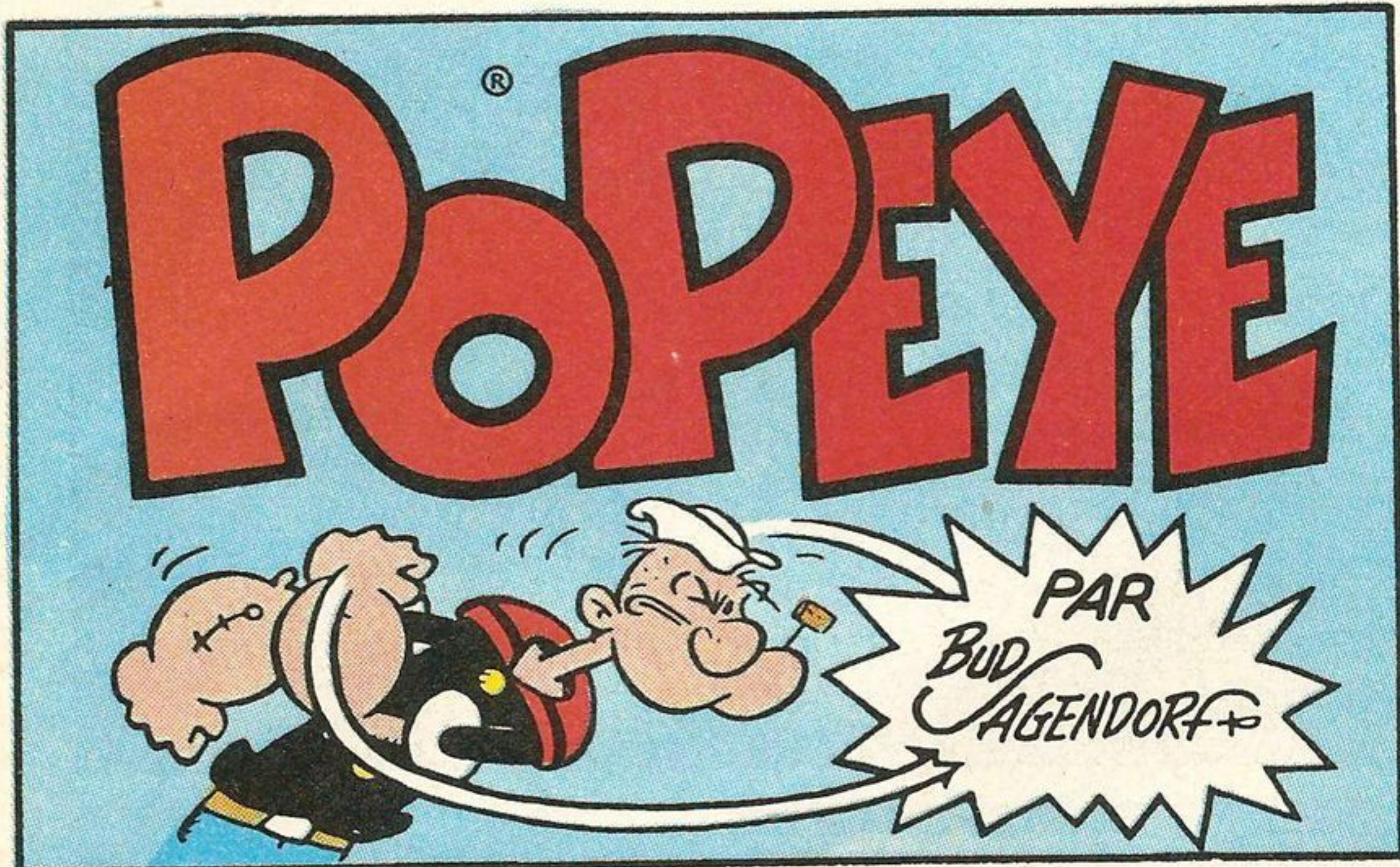
Page 3 :

RAHAN FAIT PEUR AUX PRODUCTEURS !

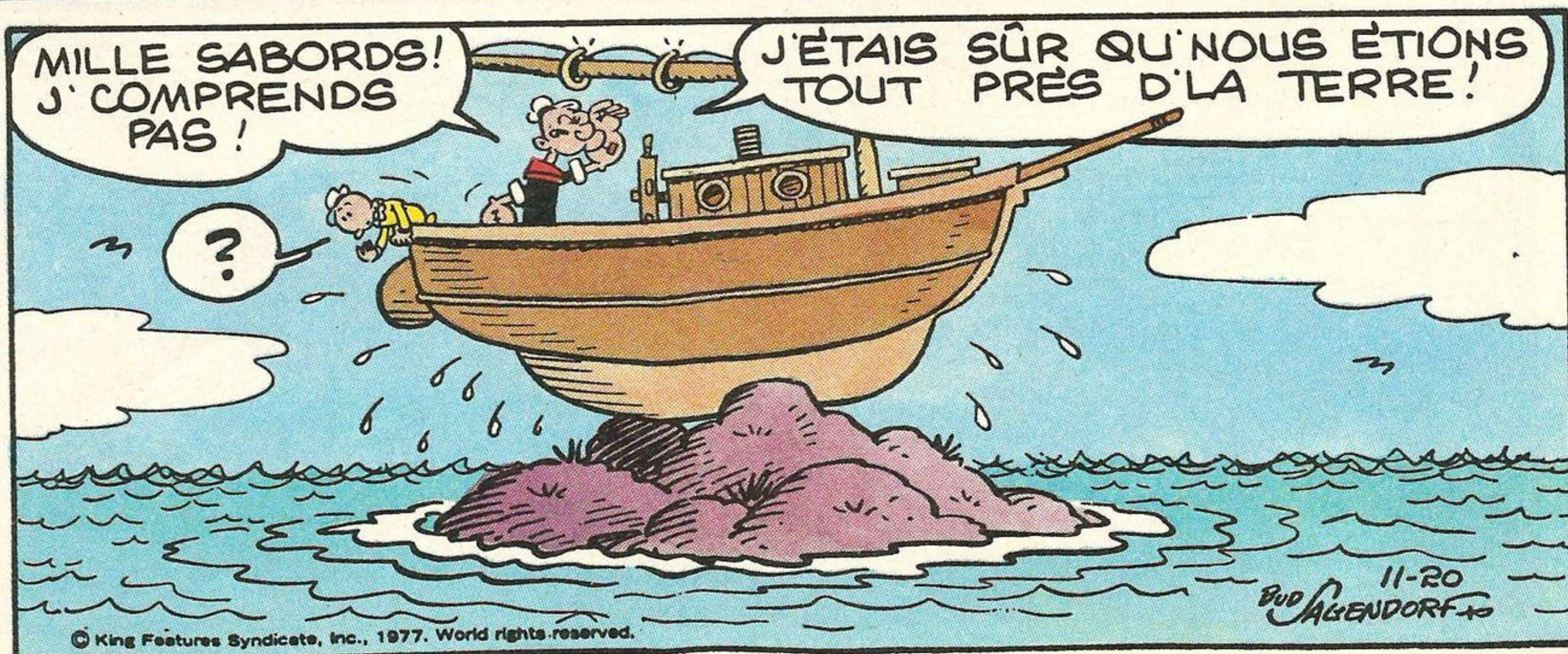
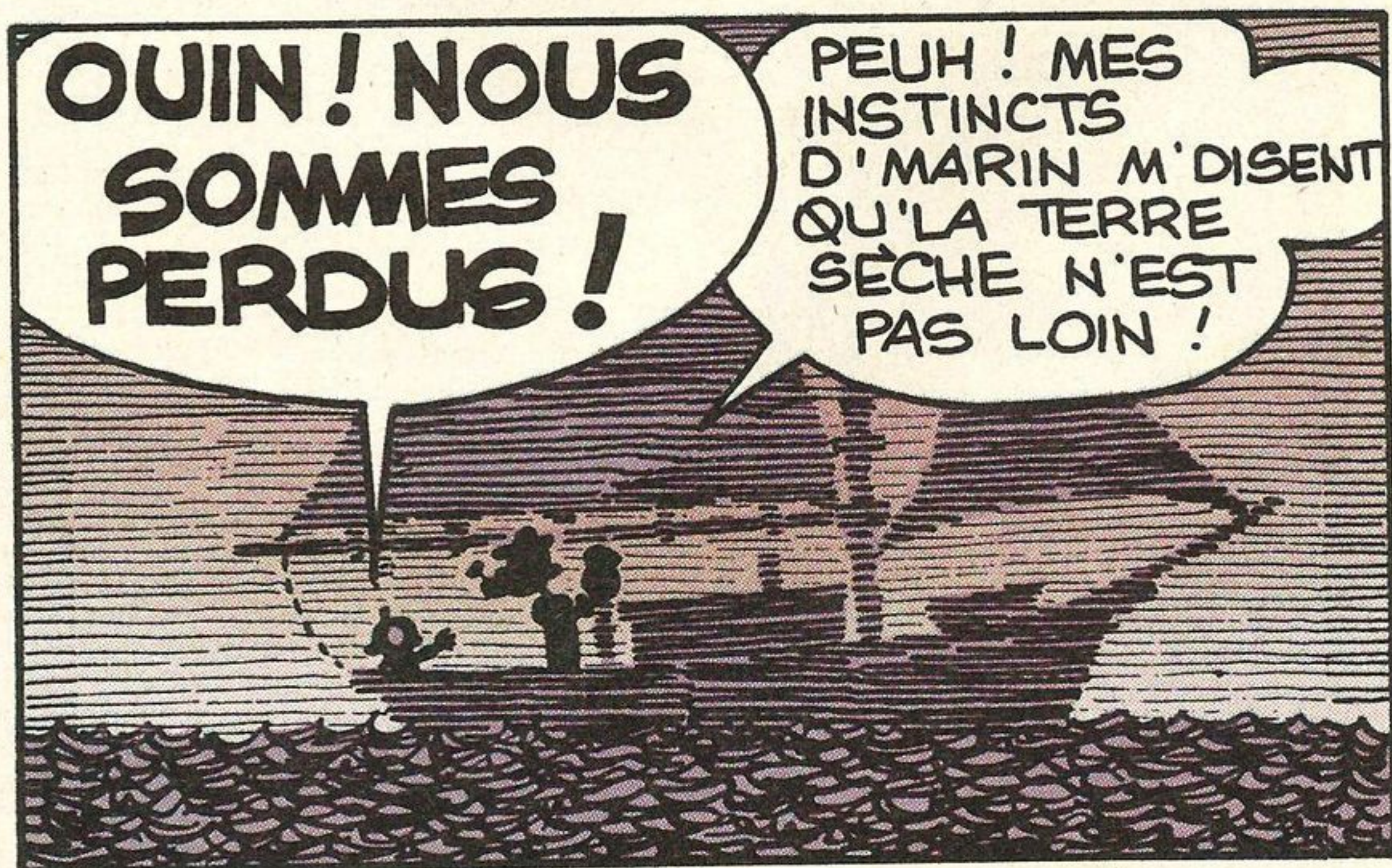
Hélas, aucun producteur courageux ne s'est encore présenté au journal pour adapter à la télévision, les aventures de Rahan ! Tant pis pour la télévision, qui diffuse à longueur d'années des séries japonaises de plus ou moins bonne qualité, tant pis pour nous, tant pis pour les téléspectateurs... Et tant mieux pour Michel Galabru, qui préfère les rôles comiques... pour notre plus grande joie !

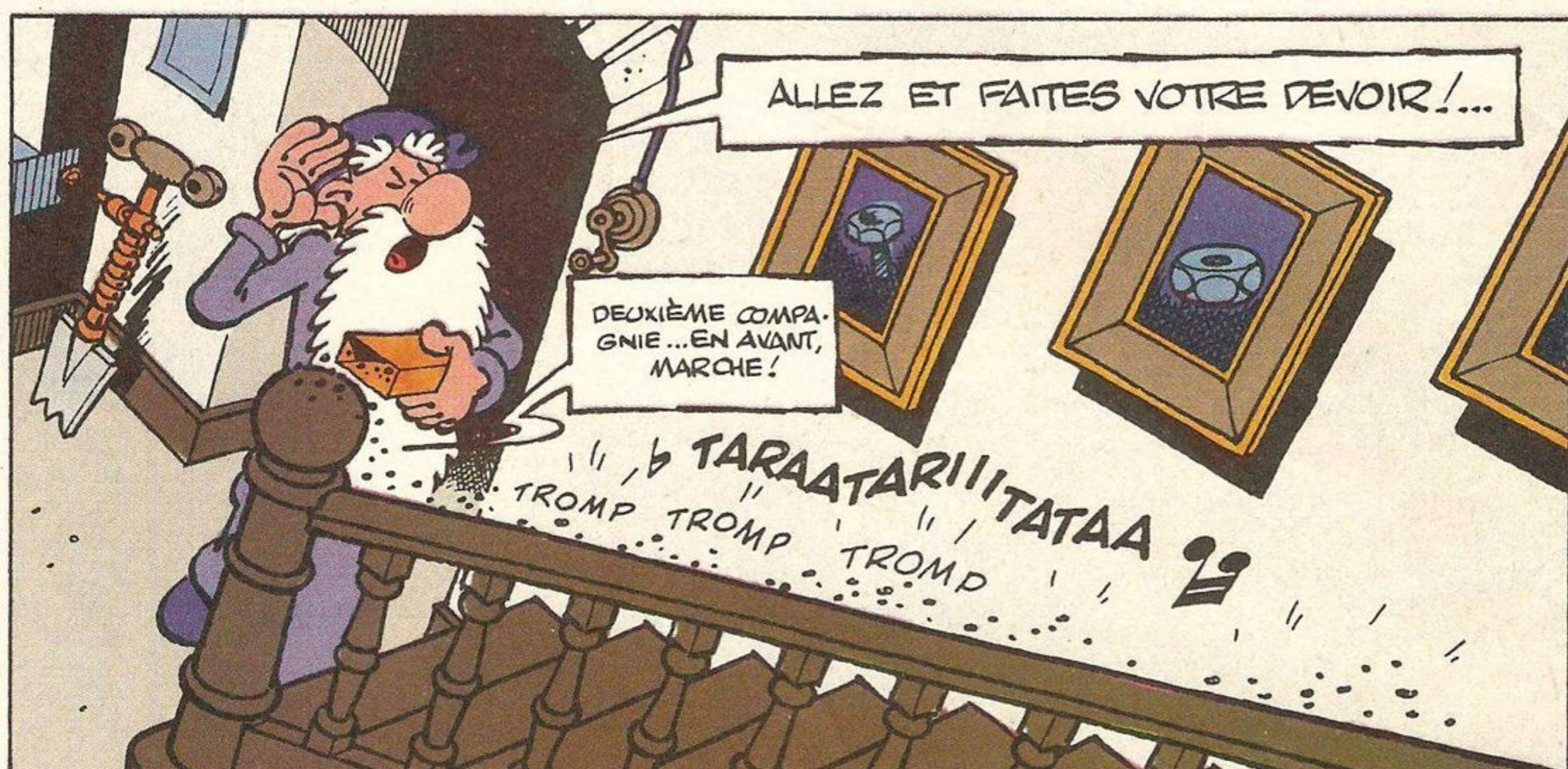
LE VERLAN RESTERA DANS LA COUR...

Le verlan circule dans les cours de récréation, et c'est très bien comme ça. Il n'y a aucune raison pour qu'il entre dans les manuels. Si les profs et les parents se mettaient à parler verlan, ce serait vraiment le monde à l'envers !

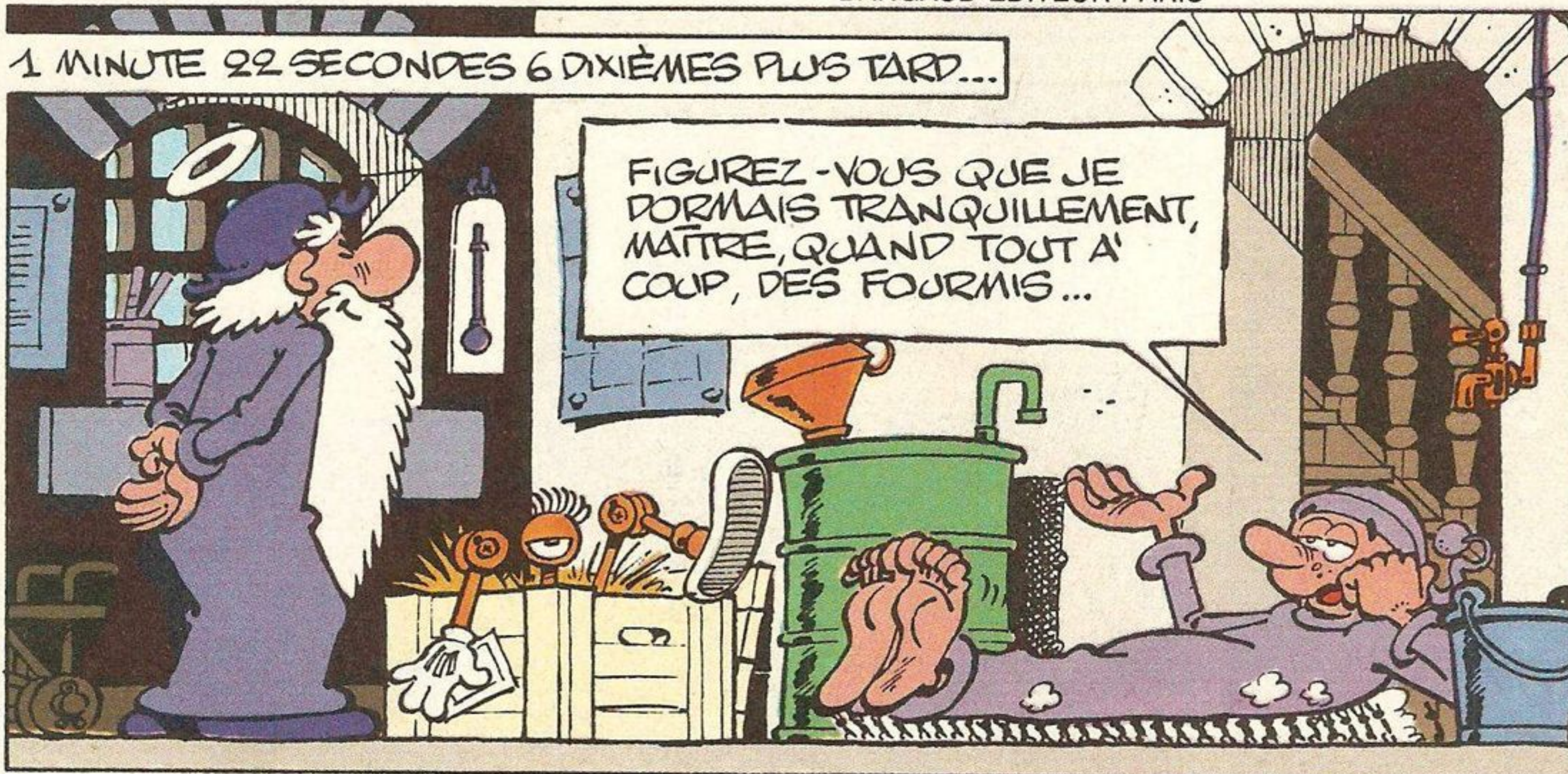


DISTRIBUÉ PAR OPERA MUNDI



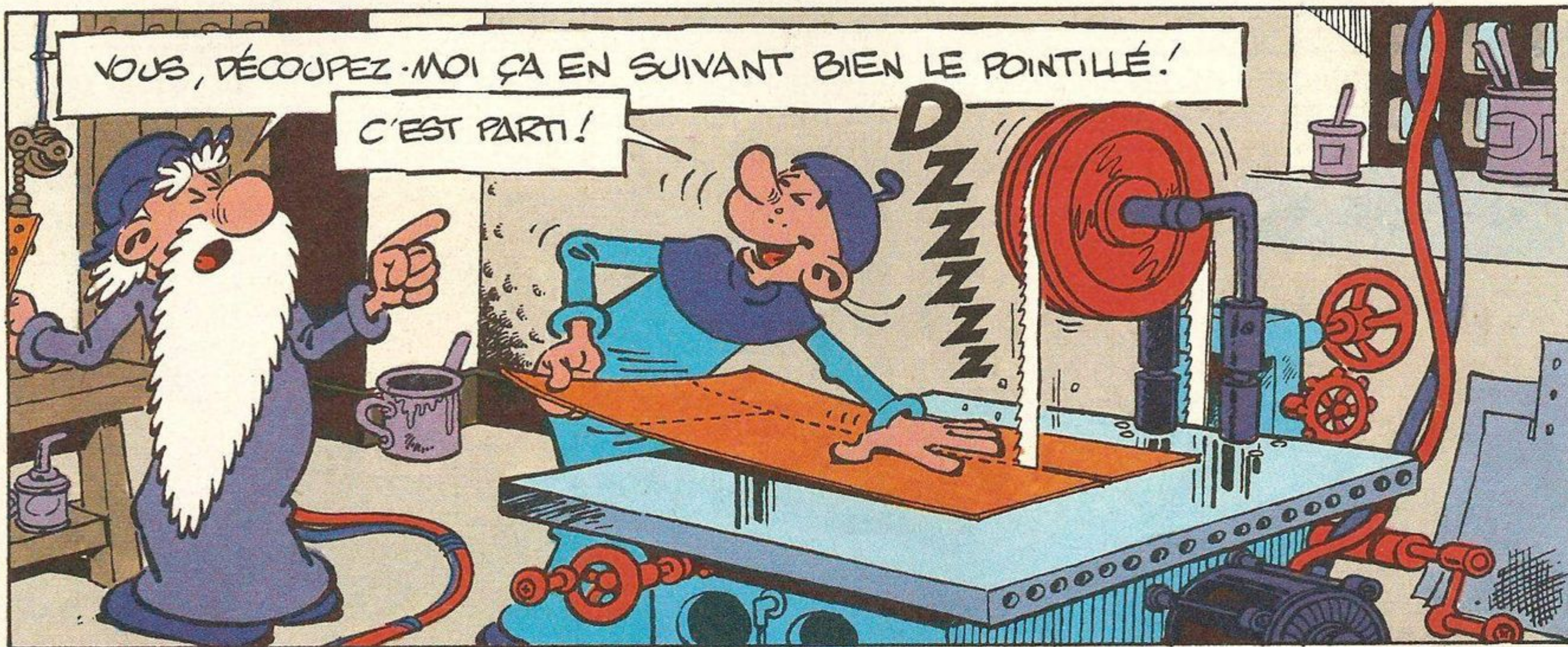
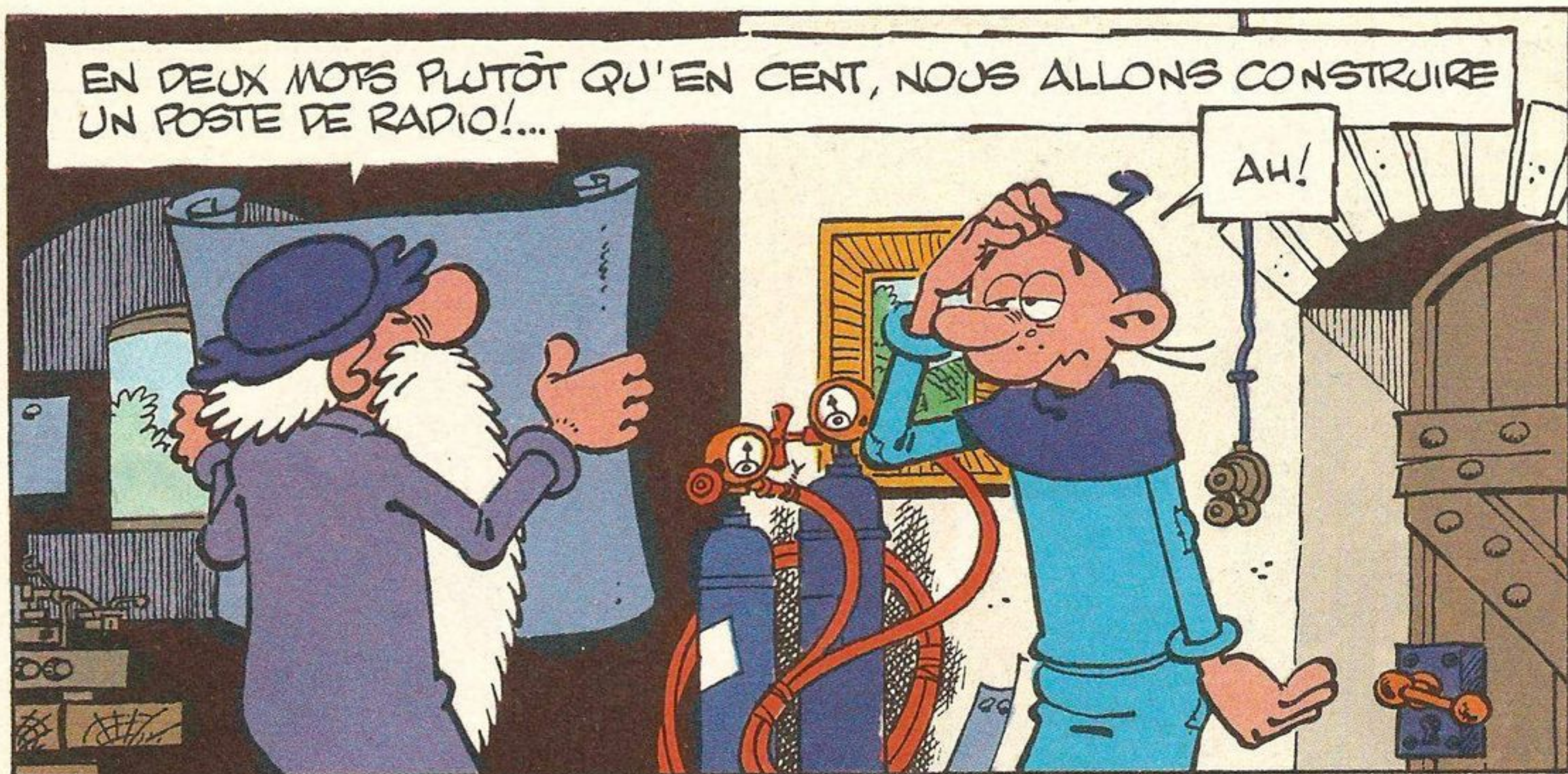


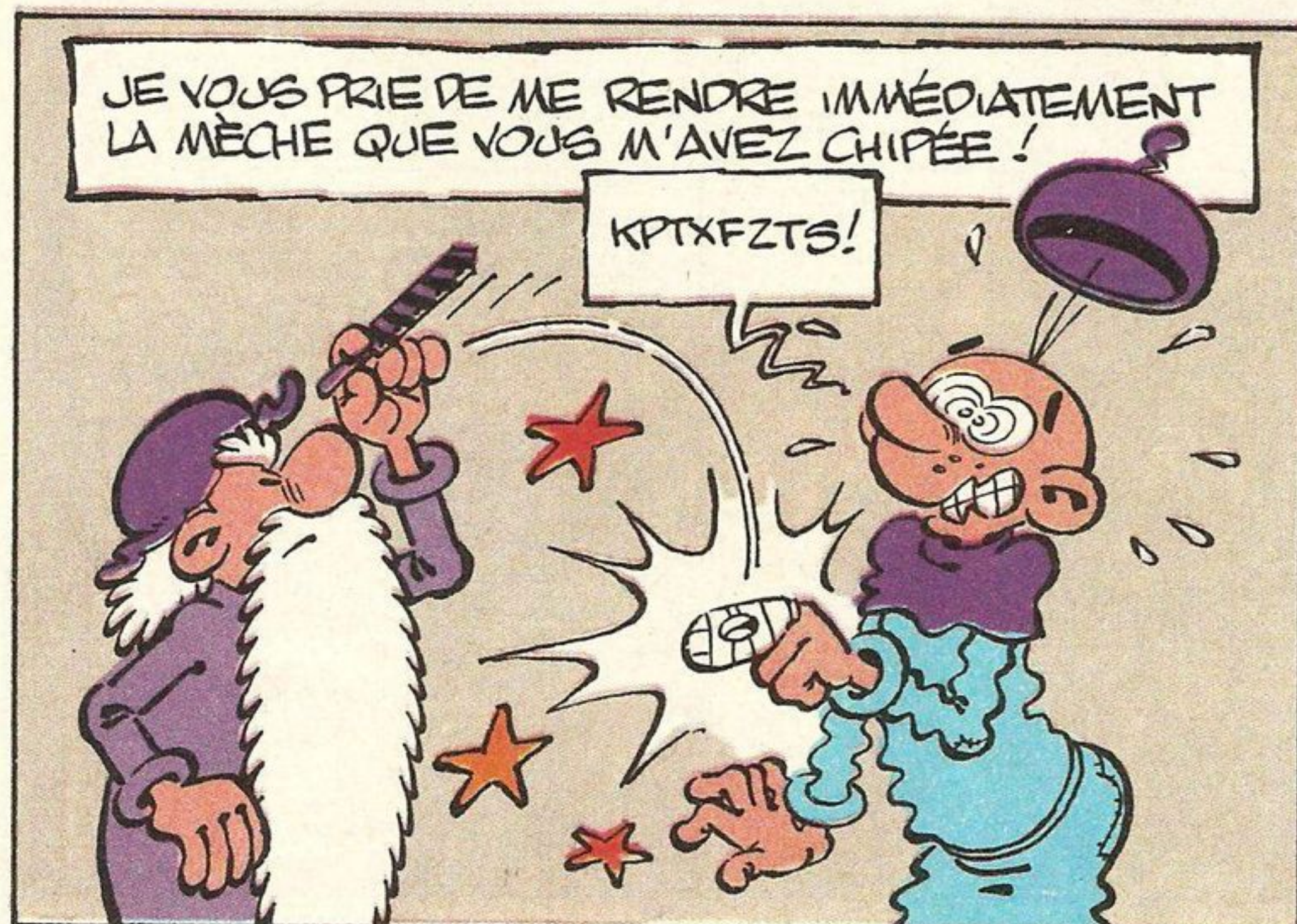
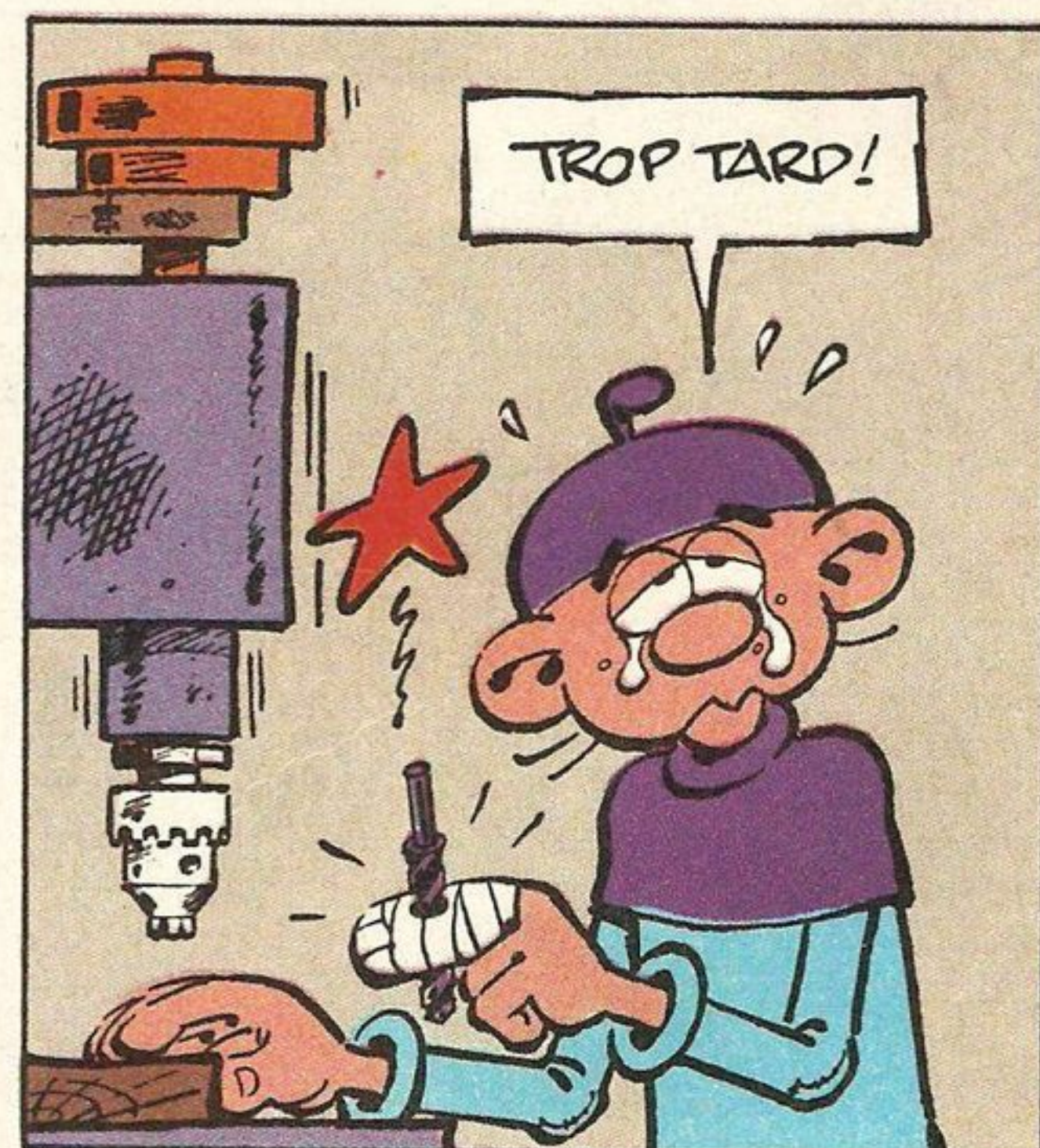
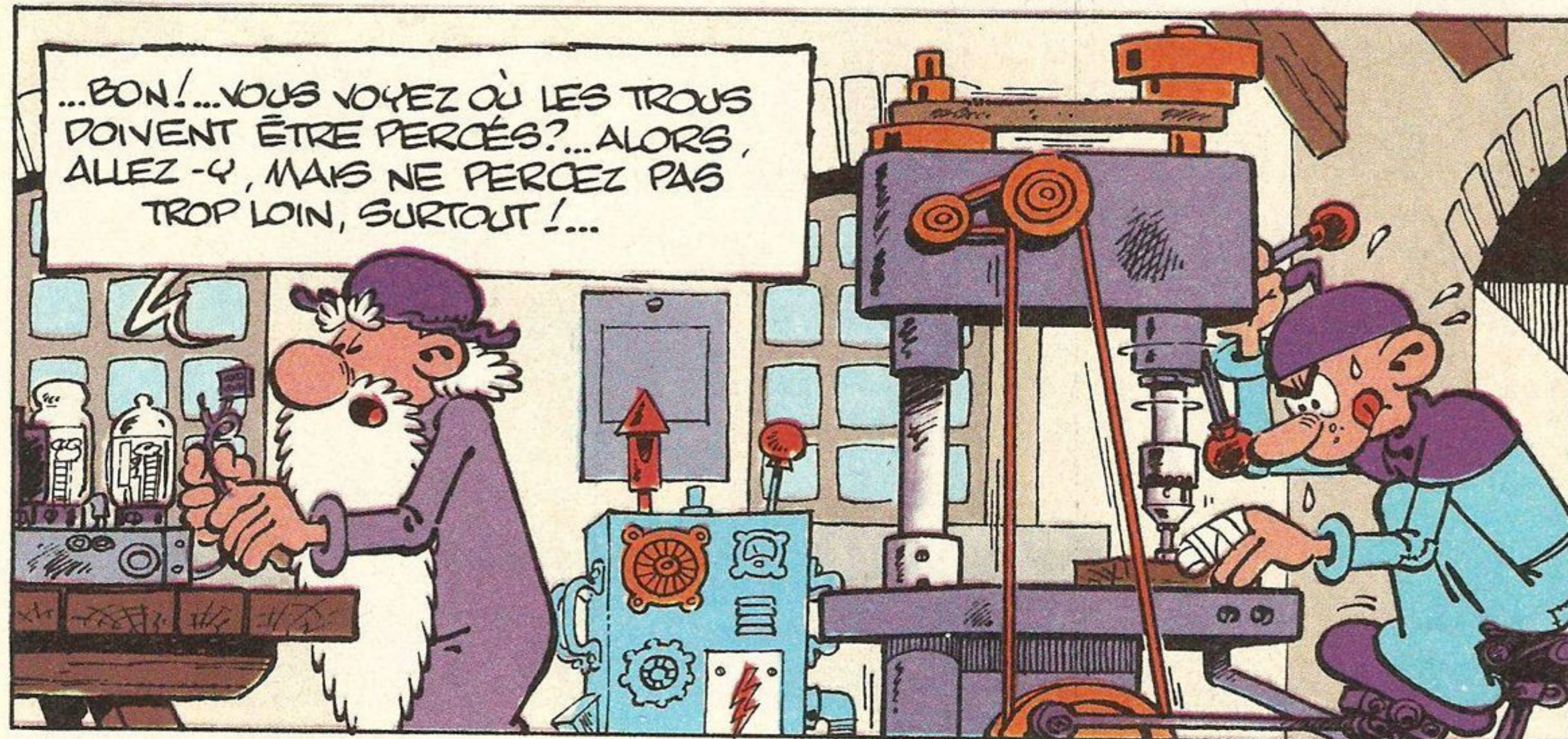
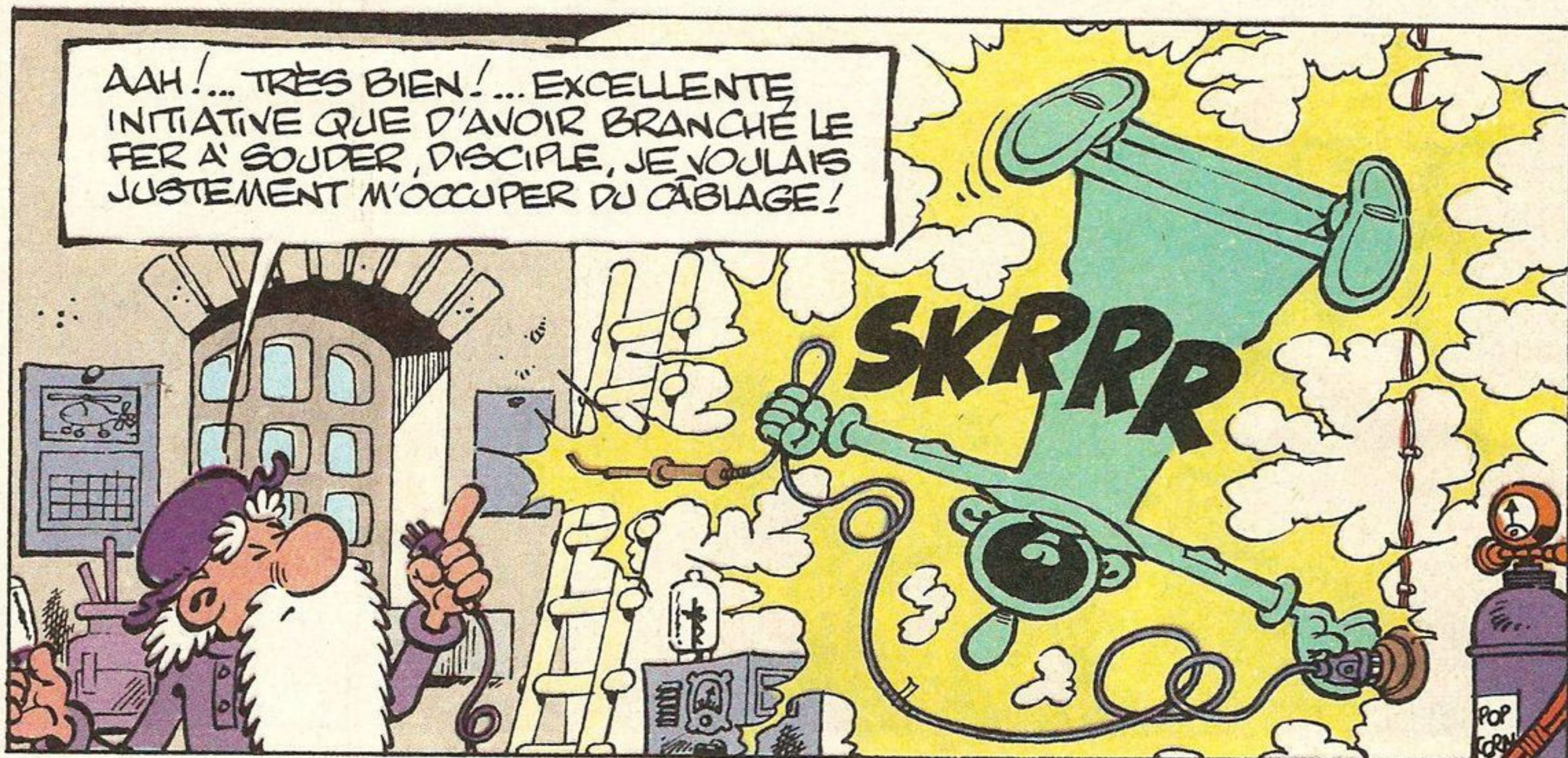
© DARGAUD ÉDITEUR PARIS

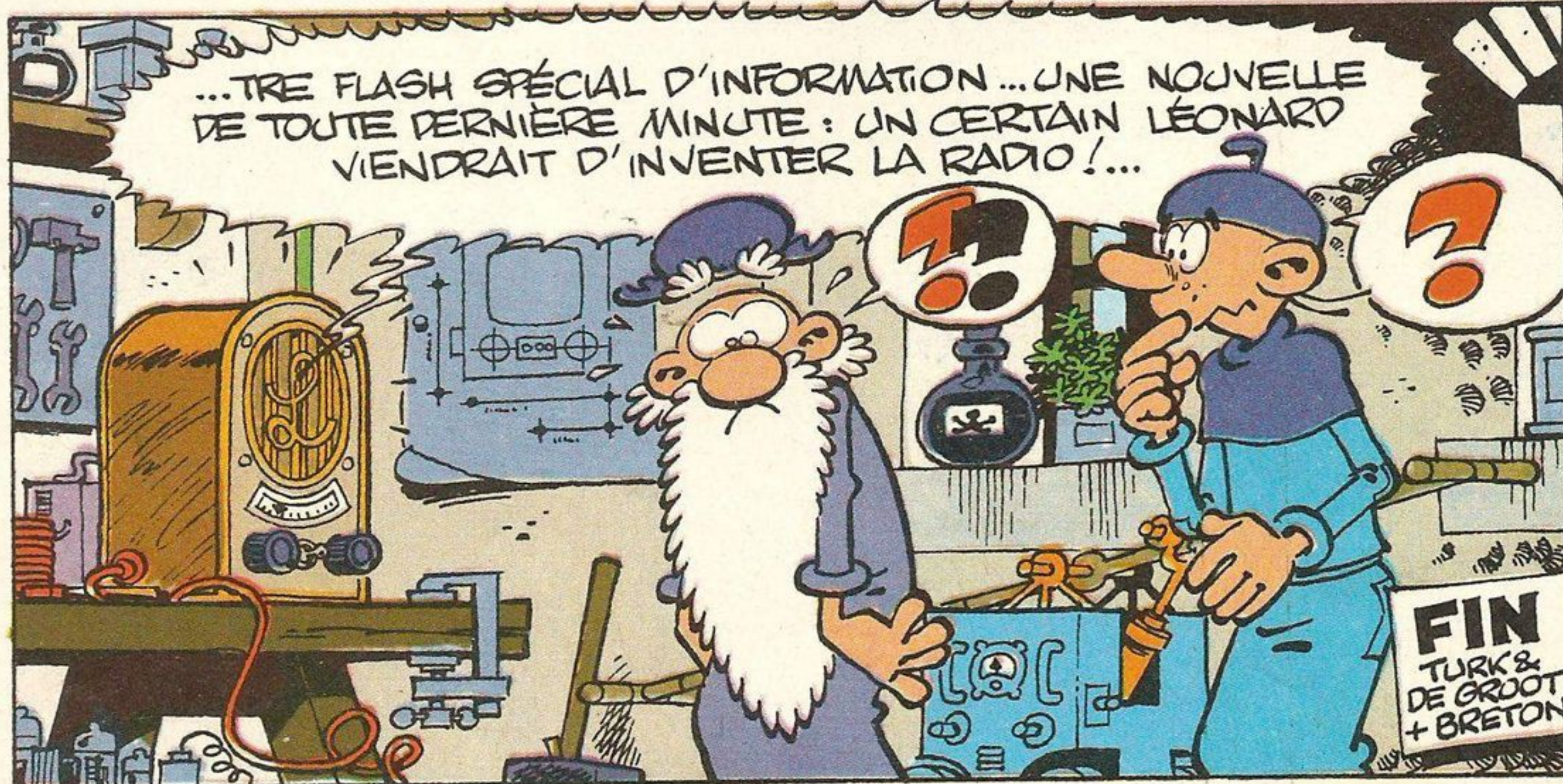
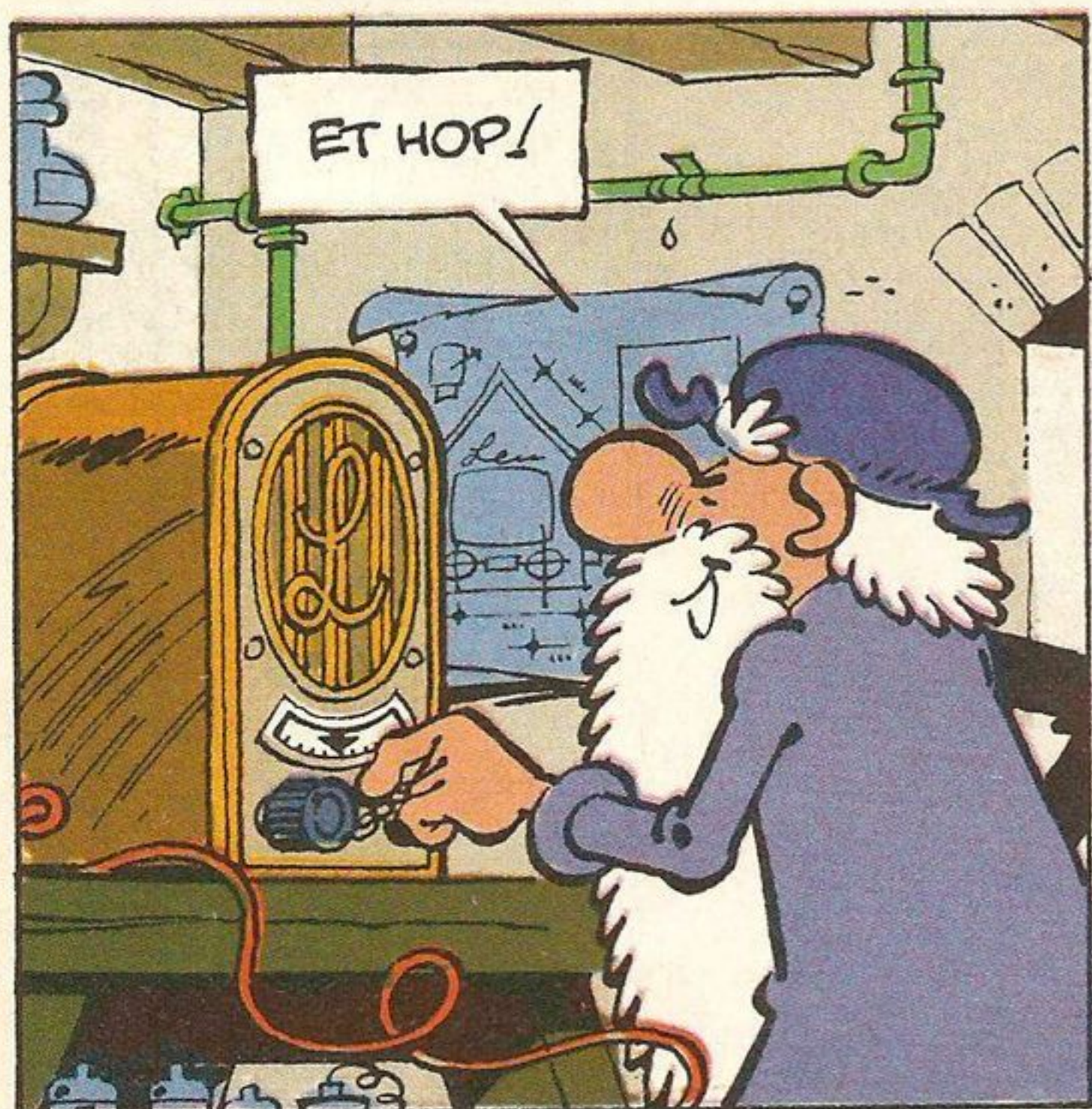
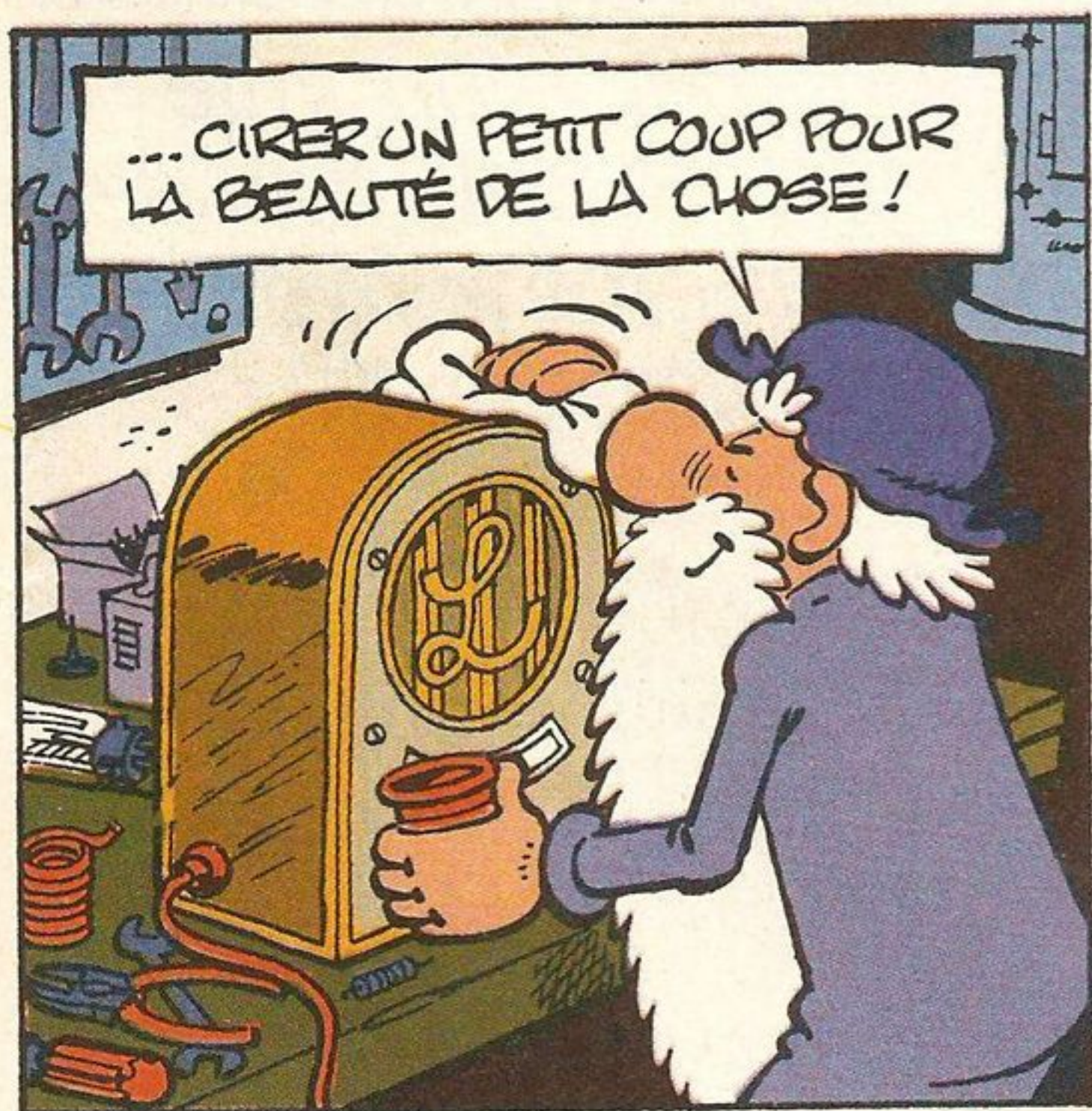


148A









01

6 MOIS

32 F

176 F

Étranger
250 F

L'ALBUM
LA FABULEUSE
HISTOIRE
DE PIF

02

3 MOIS

8 F

96 F

UN
POSTER
COULEUR

00

1 AN

80 F

336 F

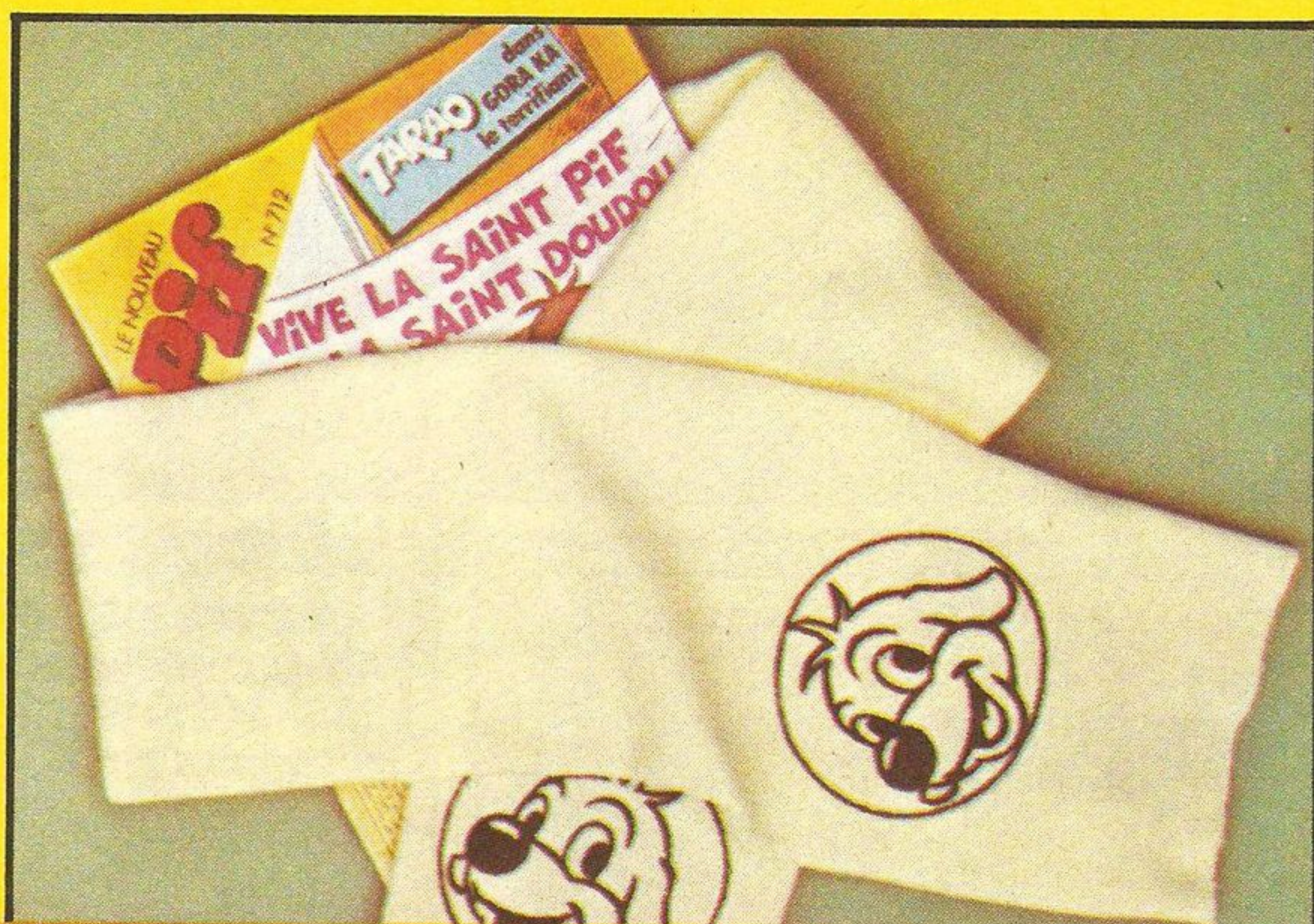
Étranger
450 F

LA
MAGNIFIQUE
ÉCHARPE
PIF

En cadeau

si tu t'abonnes pour un an

la magnifique écharpe Pif



J'ai décidé pour remercier les lecteurs qui s'abonnent, de leur offrir la magnifique écharpe PIF. Grâce à l'abonnement tu peux réaliser une super-économie de 80F. Pour le prix de 42 numéros je m'engage à t'en expédier 52 soit pour toi 10 numéros gratuits! Et bien sûr, en cadeau, l'écharpe PIF, ton écharpe PIF.

Découpe vite le timbre qui t'intéresse et colle-le sur le bulletin d'abonnement. Si tu choisis le timbre 1 AN, je t'enverrai la magnifique écharpe PIF.

BULLETIN D'ABONNEMENT

83 13 03

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Indicatif _____ N° _____

RÉSERVÉ À LA SERP

MT _____

Mode _____ N° _____

JE VEUX M'ABONNER POUR

MON ÉCONOMIE EST DE

JE DOIS VOUS RÉGLER

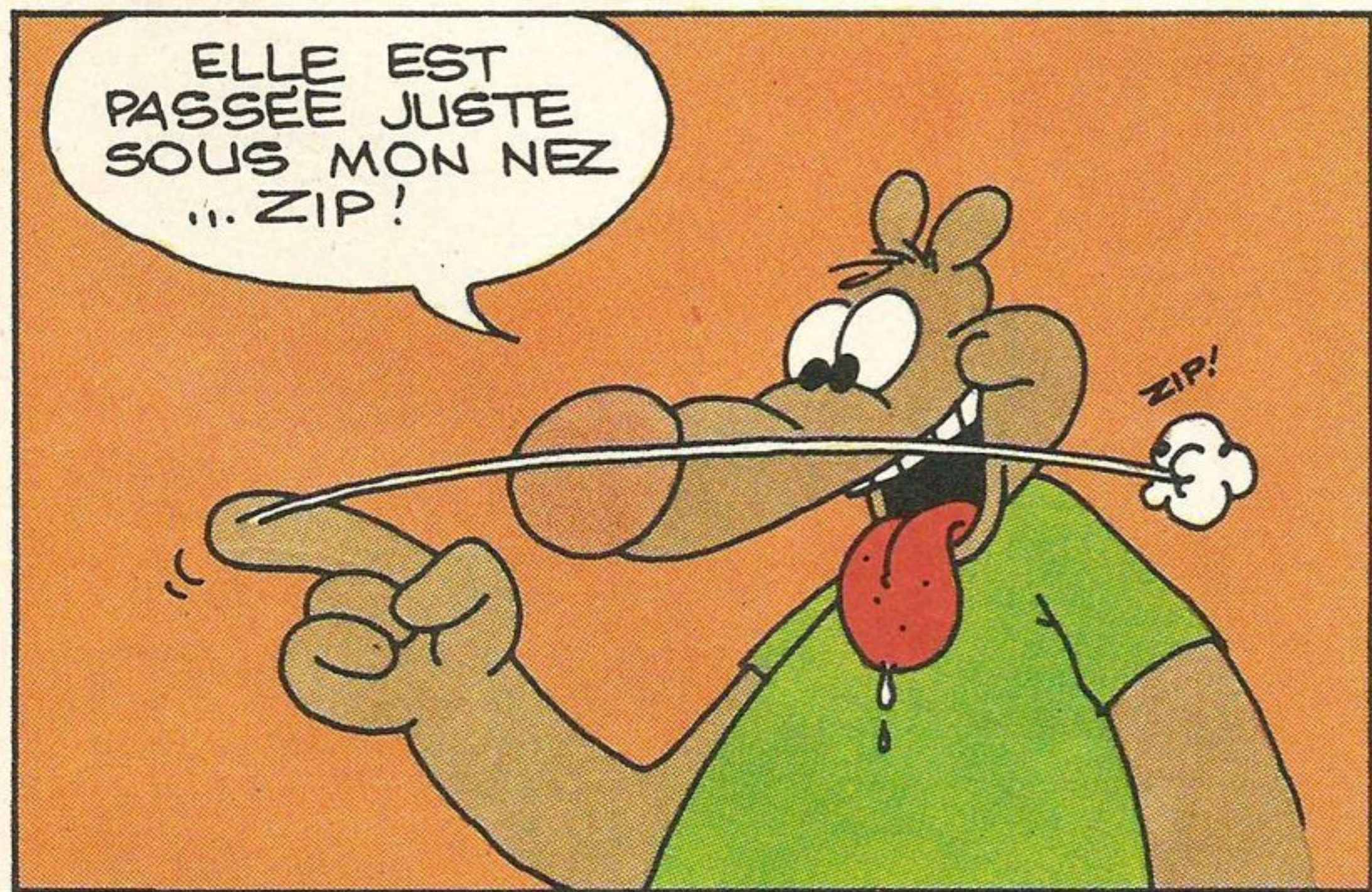
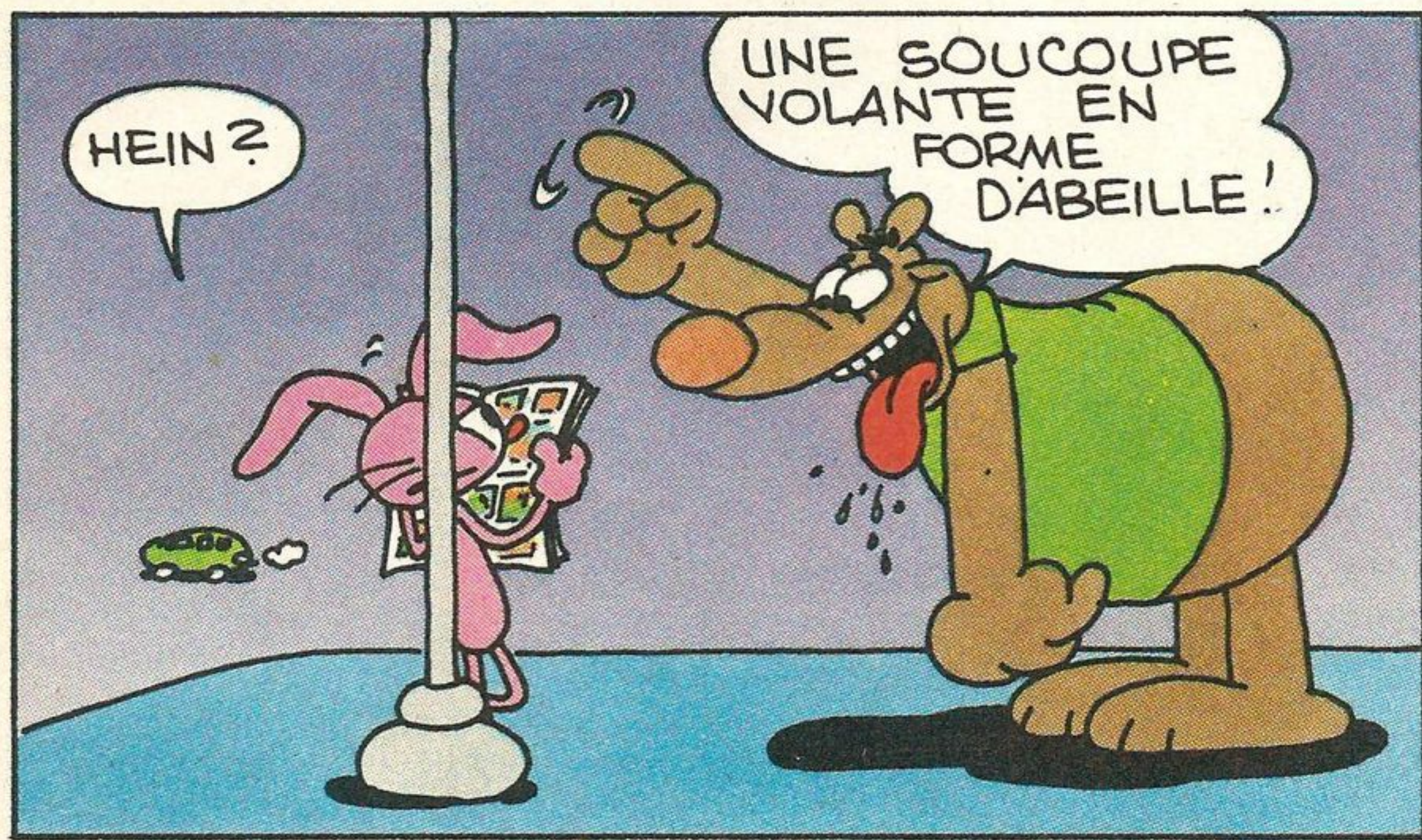
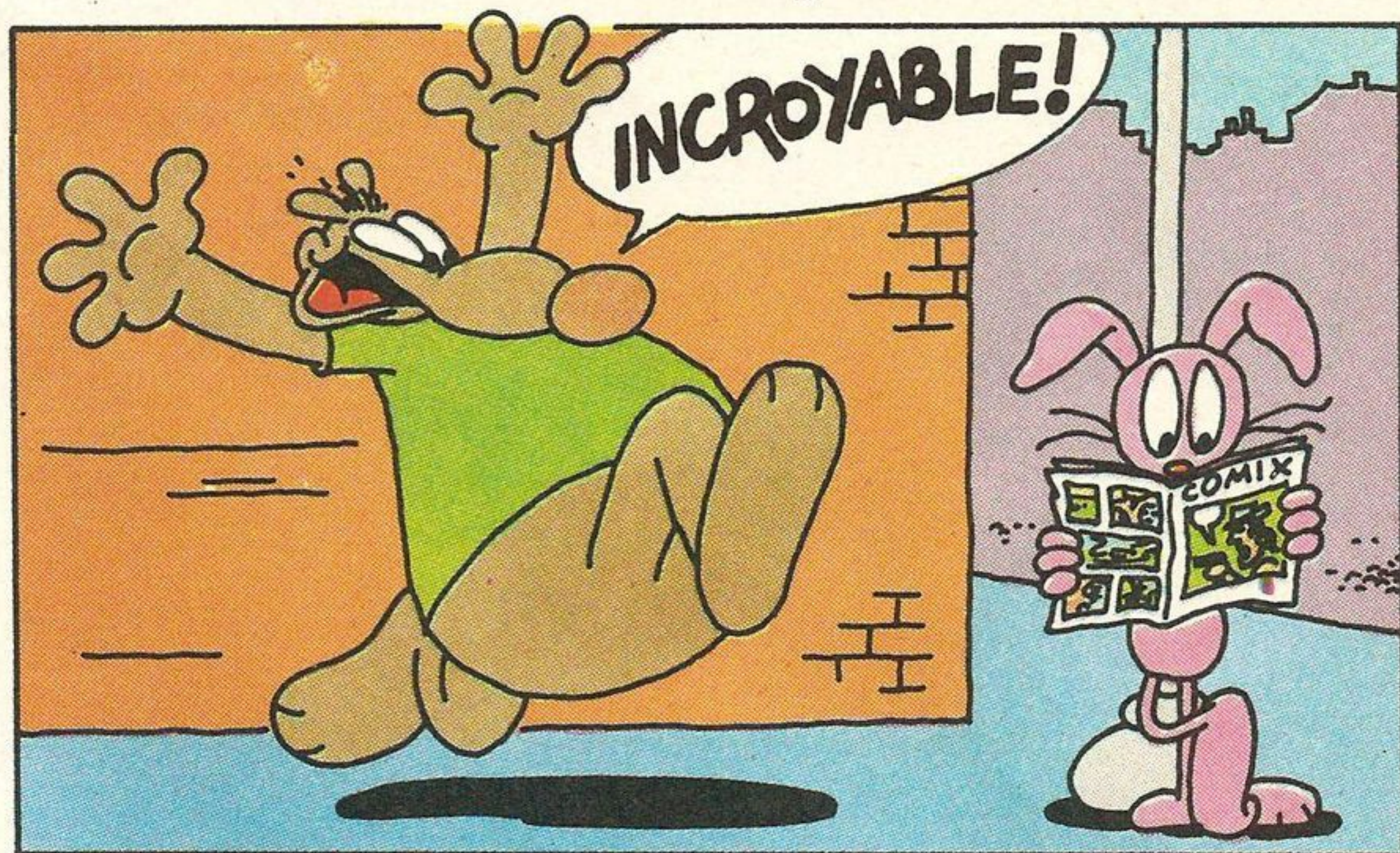
Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en...

ENVOYEZ-MOI EN CADEAU

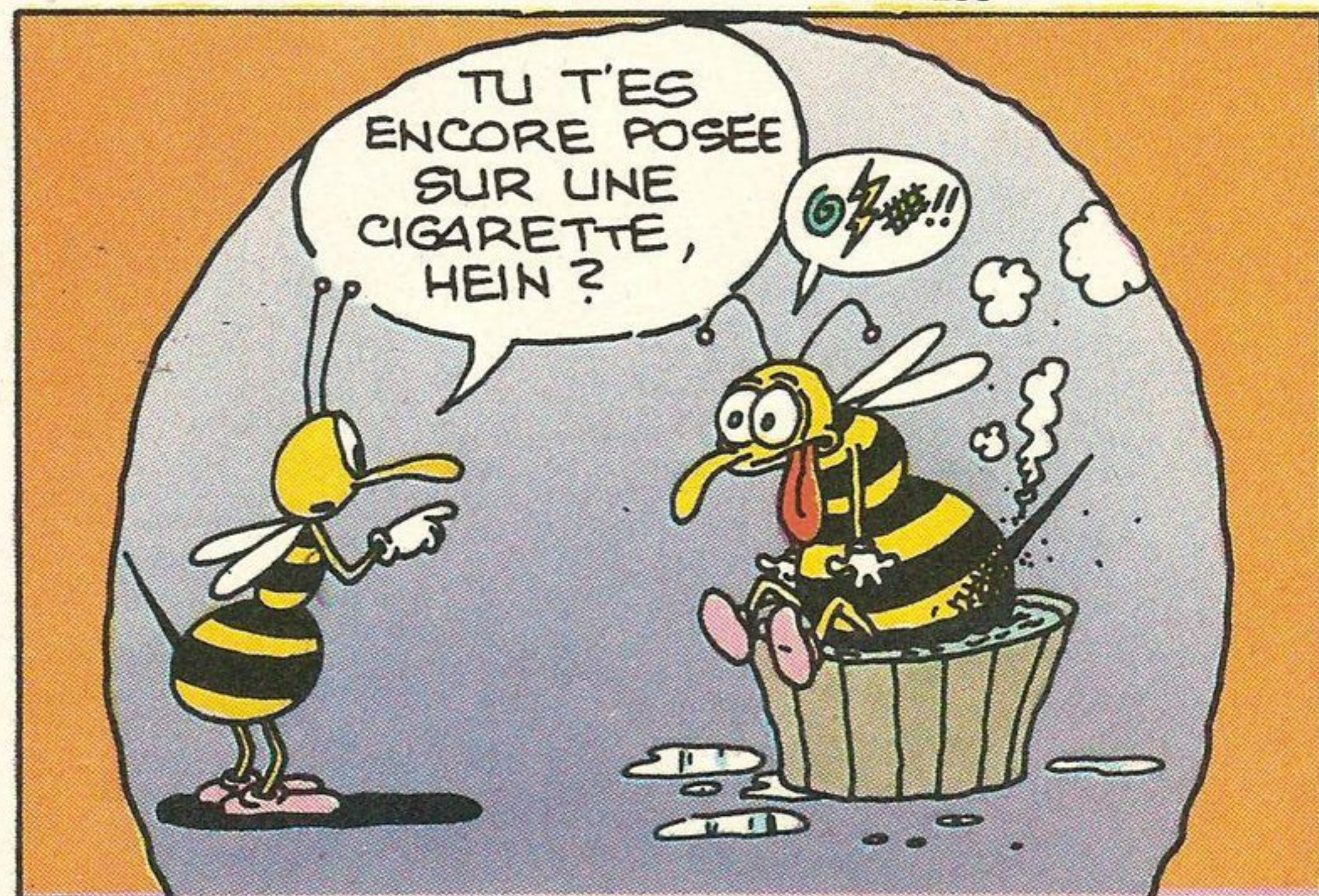
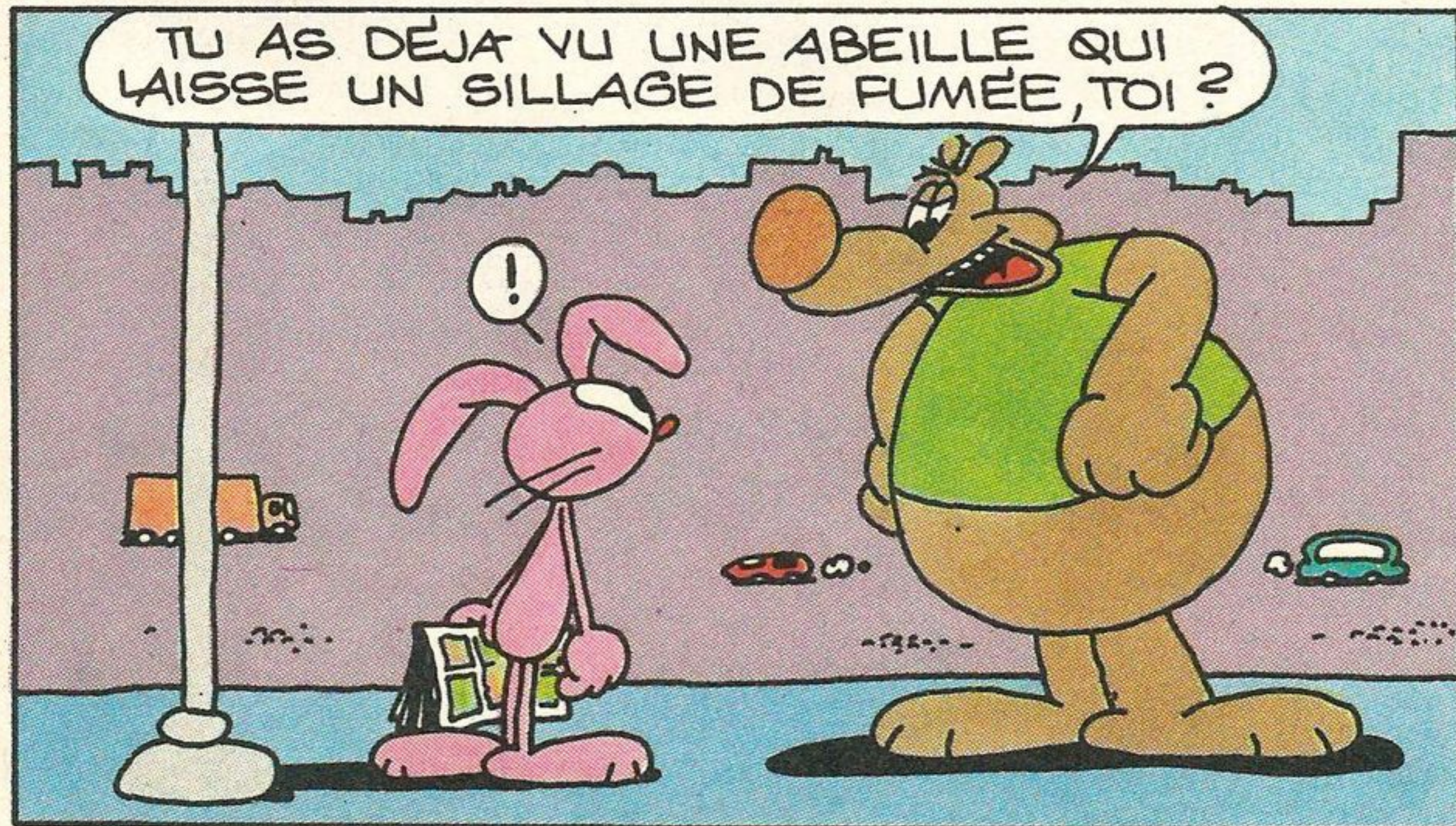
COLLE
ICI
LE TIMBRE
QUE TU
AS CHOISI

Bulletin à retourner à SERP-Gestion abonnement PIF - BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX accompagné de votre règlement, établi à l'ordre de BRED/VAILLANT (et non pas SERP). N.B. Pour l'étranger les tarifs 6 mois et 1 an sont respectivement de 250 F et 450 F.

Offre valable jusqu'au 31 octobre 1983



© EPI-PRESS



Les aventures
d'

scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR

ET MERLIN L'ENCHANTEUR, LE MAÎTRE DE MAGIE PARLA:

"BEAU CHEVALIER, VENU DE
BROCÉLIANDE, LA FORÊT DES
MERVEILLES ET DES ENCHANTEMENTS,
TU ES PARTI À LA RECHERCHE DU
CHAUDRON D'OR, COMME JE
L'AVAIS VOULU..."

TU SERAS TÉMOIN DE CHOSES
PRODIGIEUSES ET D'INCROYABLES
ÉVÉNEMENTS. TU PEINERAS. TU GÉMIRAS.
TU TREMBLERAS.

**TU N'AS QU'UN RÊVE
EN TÊTE, LE
CHAUDRON D'OR...**

**MAIS TU IRAS JUSQU'AU
BOUT DE TA QUÊTE, YVAIN...**

... MAIS JE TE LE RÉPÈTE
ENCORE, TU NE CONNAÎTRAS
NI TRÊVE NI REPOS
AVANT D'AVOIR CE
CHAUDRON FABULEUX
OÙ TOUS LES
PAUVRES DU
MONDE PEUVENT
APAISER LEUR
FAIM.

TU SAURAS
QUE TOUS
CEUX QUI
PARTIRENT NE
SONT JAMAIS
REVENUS. TON
CHEMIN EST
CELUI DES
EMBÛCHES.
TU RENTRERAS
DANS LE
ROYAUME
ÉTRANGE
QUE D'AUTRES
APPELLENT
LE MONDE
DES MORTS
ET QU'UN
FLEUVE
SÉPARE
DU MONDE
DES VIVANTS.
TU MARCHERAS
AU MILIEU DES
OMBRES DE CEUX
QUI TENTÈRENT AVANT
TOI L'AVENTURE.

... TU AS DÉJÀ CONQUIS LA LANCE DE
FORGAL MANACH ET L'ÉPÉE ESCALIBUR DE
PENN-DRAGON, LE PÈRE DES NUÉES.

TU AS VAINCU AU TOURNOI DE
CAROHAISE LE NOIR CHEVALIER
DE LA LANDE D'ENEZ.

TU AS AFFRONTÉ, POUR L'HONNEUR
DE VIVYANN-LA-FÉE, DODINEL
LE SAUVAGE.

TU AS REPOUSSÉ L'AMOUR
DE LA BELLE YSEULT-AUX-
BLANCHES-MAINS QUI
VOULAIT TE DÉTOURNER
DE TA PÉRILLEUSE
AVENTURE.

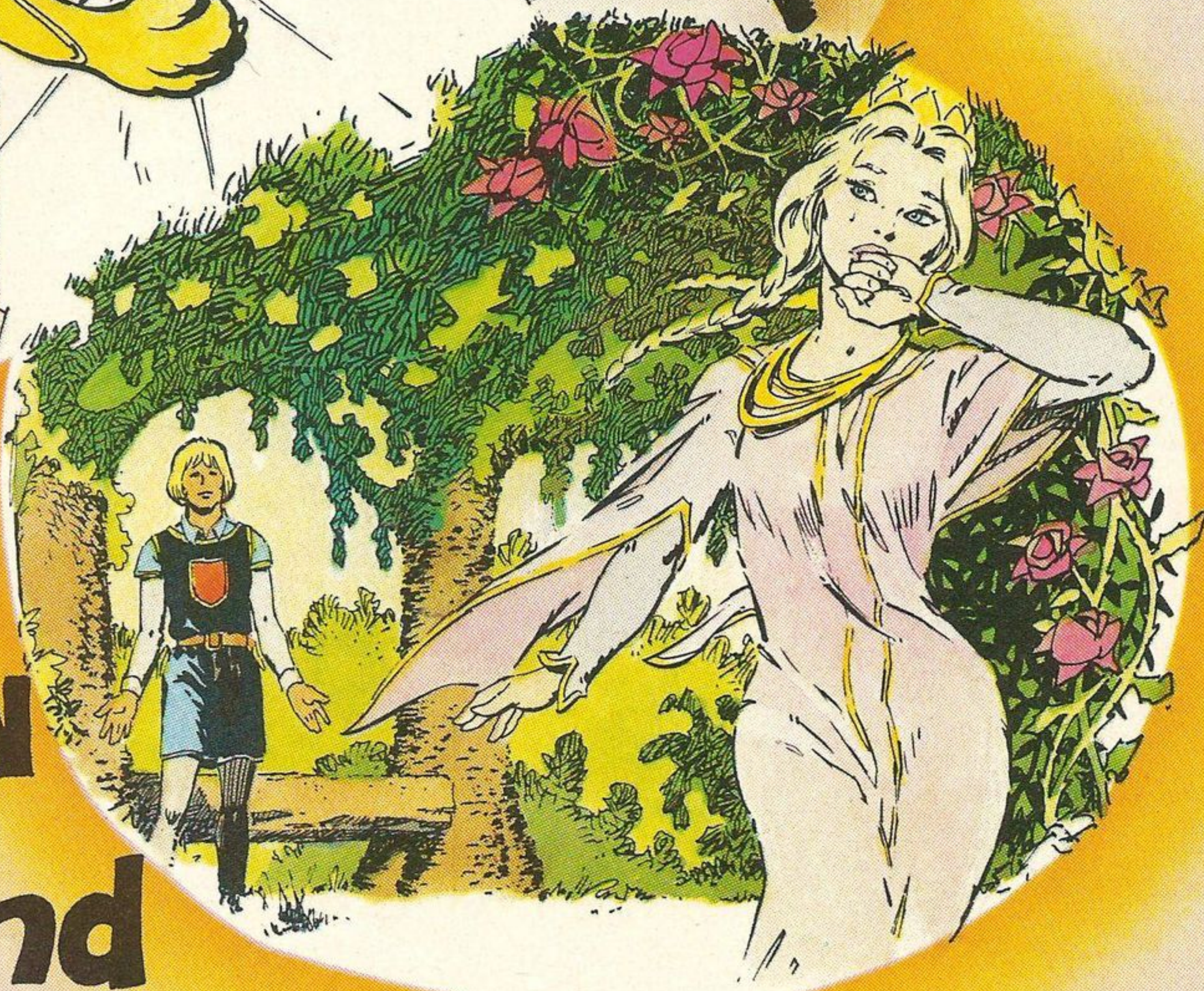
**TU ES SANS
PEUR, YVAIN
ET TU AS
LE COEUR PUR,
MAIS TOUT
NE FAIT QUE
COMMENCER...**

... TU VAS ABORDER LES
LES TERRES ENCHANTÉES,
OÙ LES PIERRES LEVÉES,
LES ARBRES VIVANTS, LES
SORCIÈRES, LES ELFES SONT
PIÈGES ET PÉRILS.

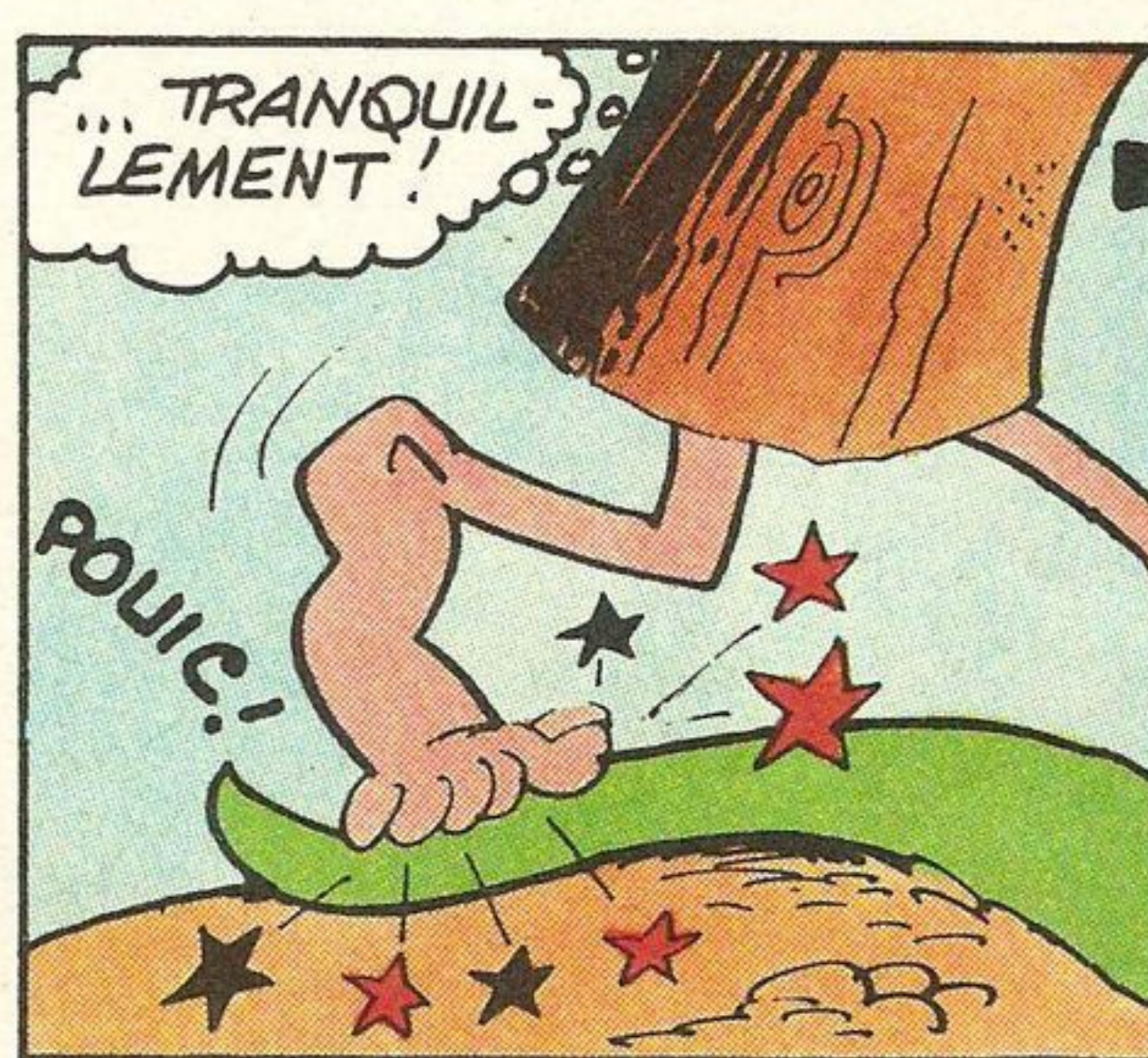
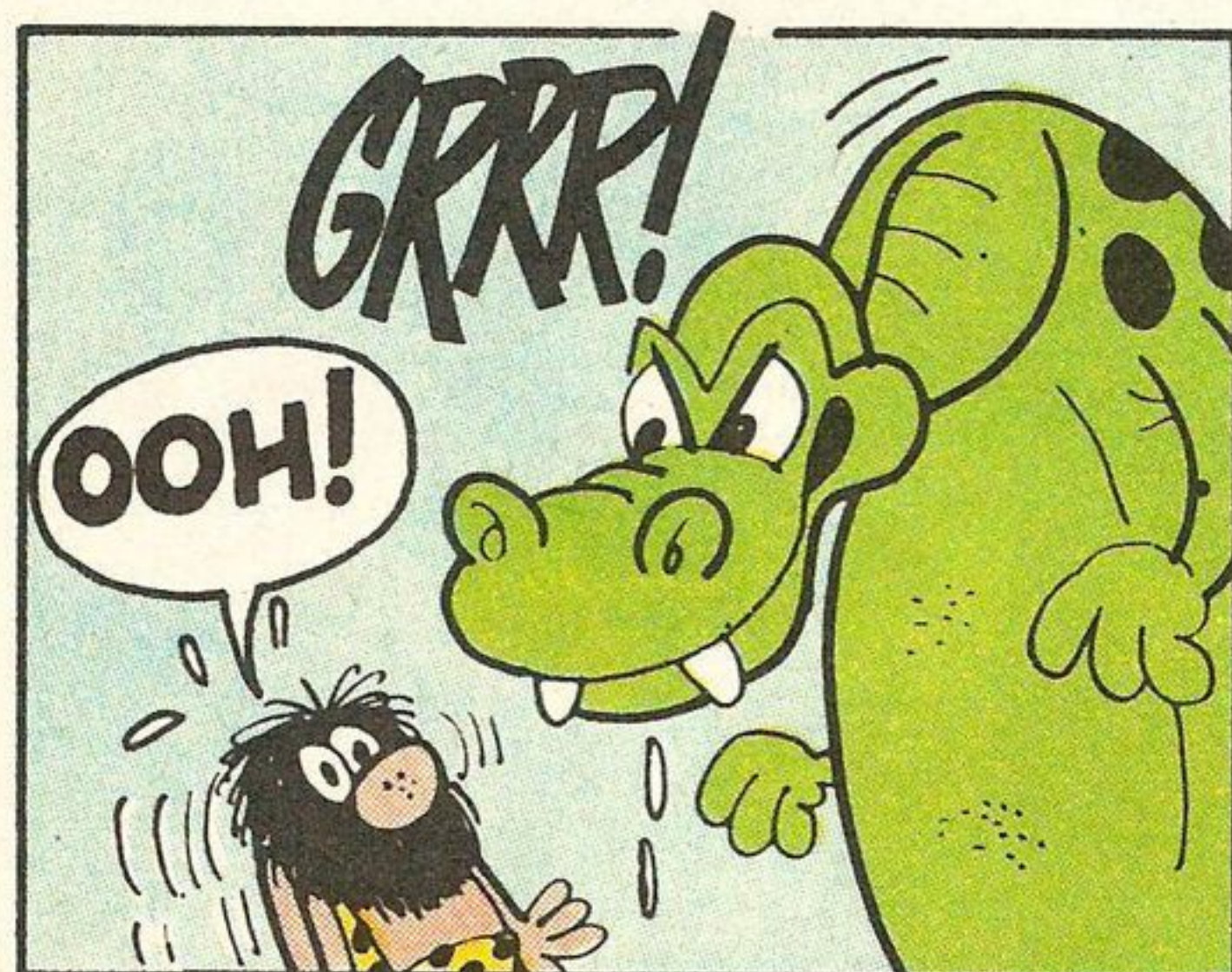
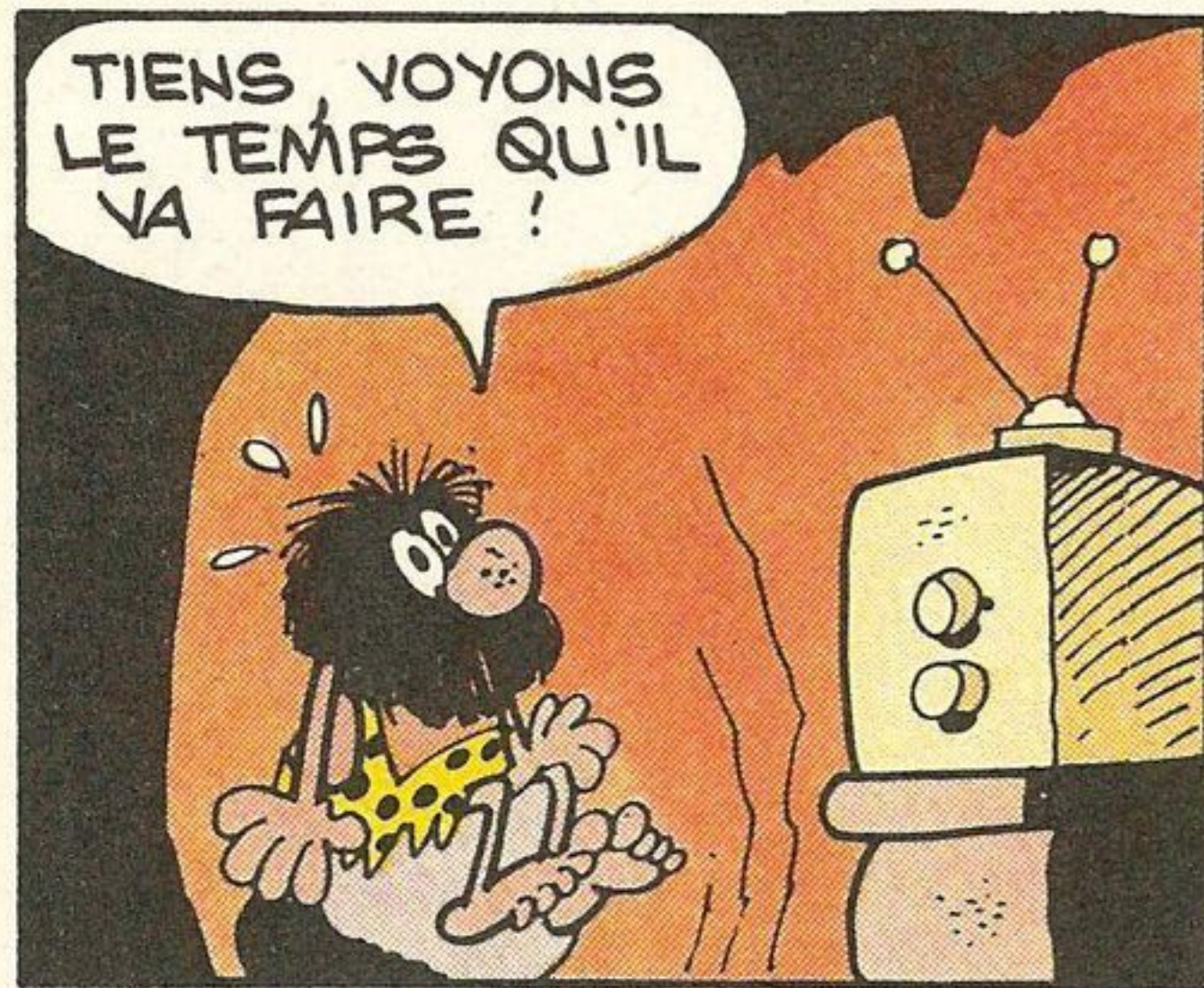
le maître de la sagesse et du



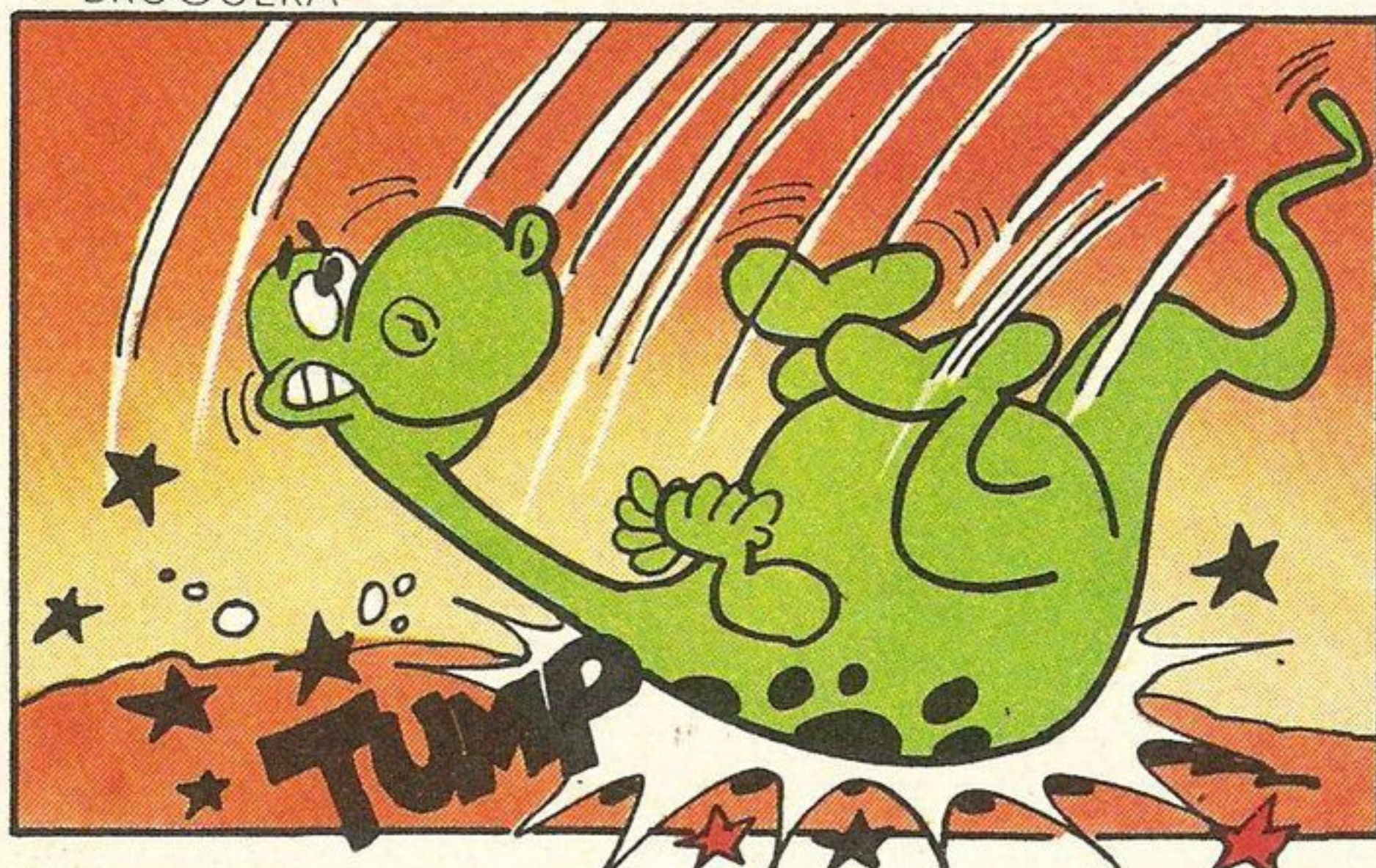
**AINSI
PARLA MERLIN
savoir profond**



Le semaine prochaine : **LE DÉFI DU NOIR CHEVALIER**



© BRUGUERA



Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT



LES FORMULES 1 DU MOLLET !

- QU'EST-CE QUI avance sans essence, sans gaz, et sans électricité?
- COMMENT rouler à 100 kilomètres à l'heure, rien qu'avec ses muscles?
- POURQUOI pédaler à plat ventre, sans voir la route?

Ce magnifique mollet nous a été aimablement « prêté » par un ami, ancien minime demi-droit de l'équipe de Marseille de football. Depuis ce temps héroïque, le mollet a pris de l'ampleur.



A 100 à l'heure avec des muscles ?

QUATRE JAMBES POUR UN RECORD DU MONDE



Pour la première fois, un véhicule en forme de goutte d'eau, mû par la seule énergie musculaire de l'homme, atteint 101,227 Km/h.

Pourquoi ces drôles de lunettes ?

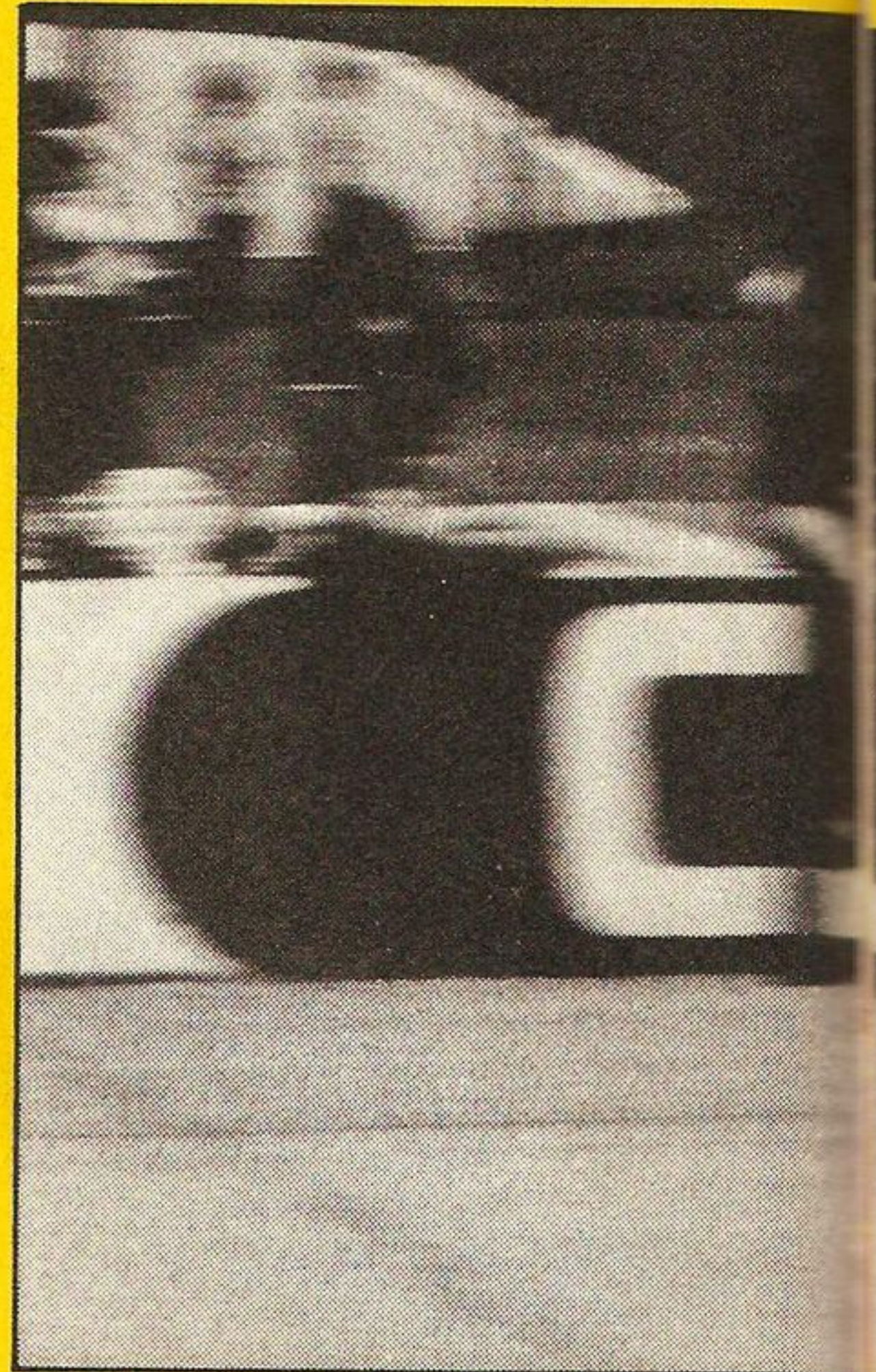
POUR VOIR LA ROUTE, SANS LA REGARDER !

Les positions les plus surprenantes sont utilisées pour battre le

record. Ce pilote complètement couché sur sa machine, ne peut pas regarder devant lui !

Pour voir la route, il utilise des lunettes à prisme... une sorte de périscope !

BAISSE LA



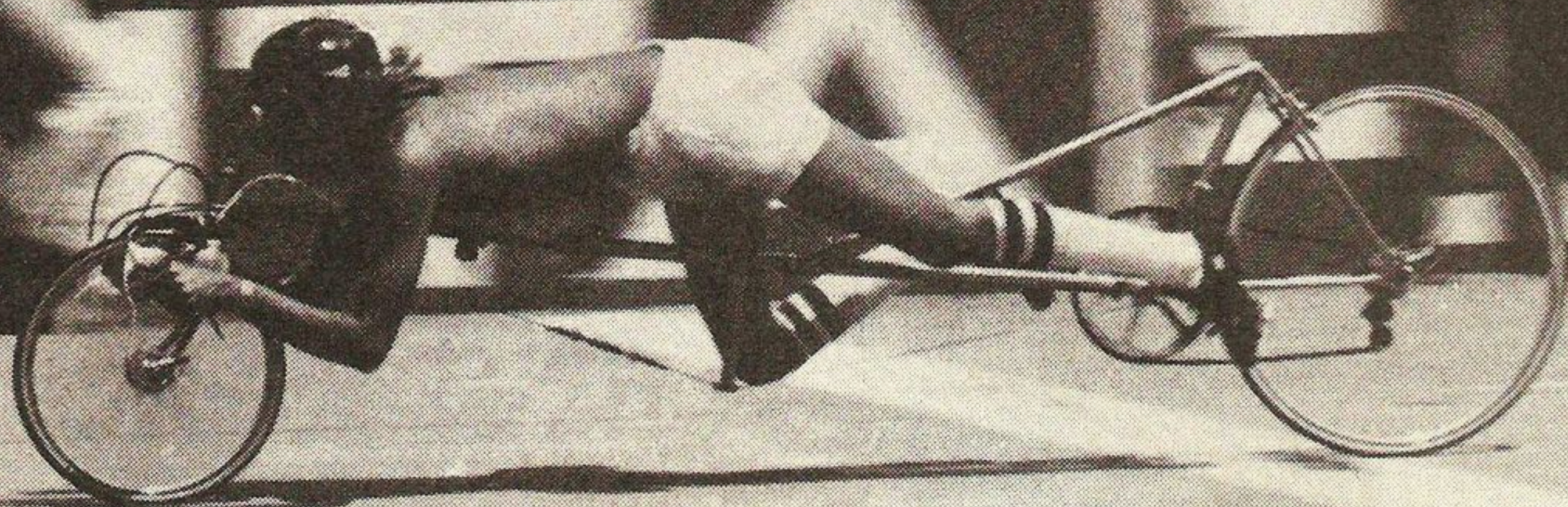
La victoire de ce championnat extraordinaire ne s'obtient qu'au prix



photos A.P.P./LYNX

Pourquoi pédaler à plat ventre ?

TÊTE, T'AURAS L'AIR D'UN COUREUR !



d'un aérodynamisme parfait. Les pilotes sont obligés de se contor-

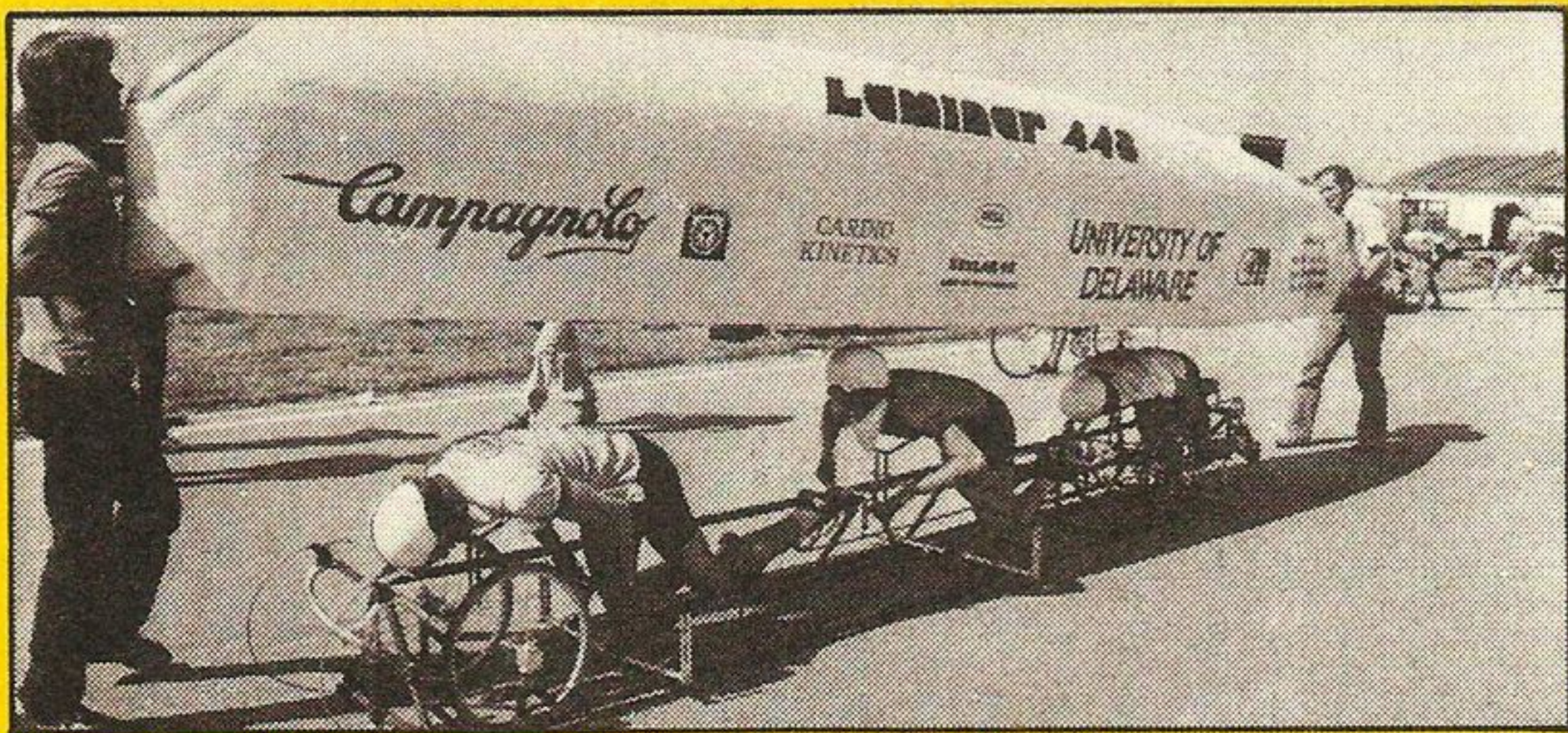
sionner pour offrir le moins de prise possible au vent. Certains sont

étendus sur le dos comme sur une chaise longue, d'autres préfè-

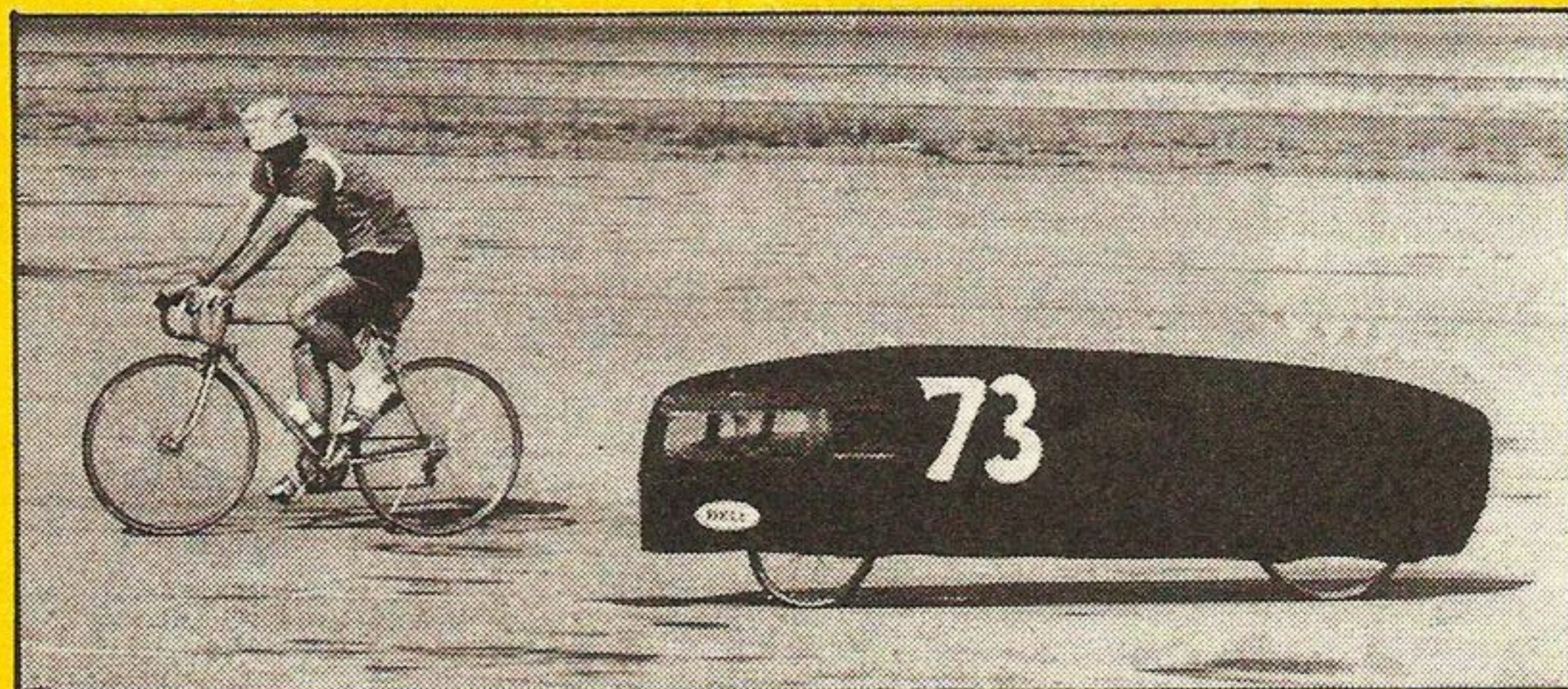
rent la position allongée sur le ventre.

Qui avance, sans essence, ni gaz, ni électricité ?

PAS BESOIN DE SUPER, ET POURTANT... C'EST SUPER !



Les étudiants ont formé par l'action des mains, une triptyque mue, tant que des pieds.



Derrière le numéro 73, se cache un pilote couché à plat ventre. Il va approcher les 100 Km/h!

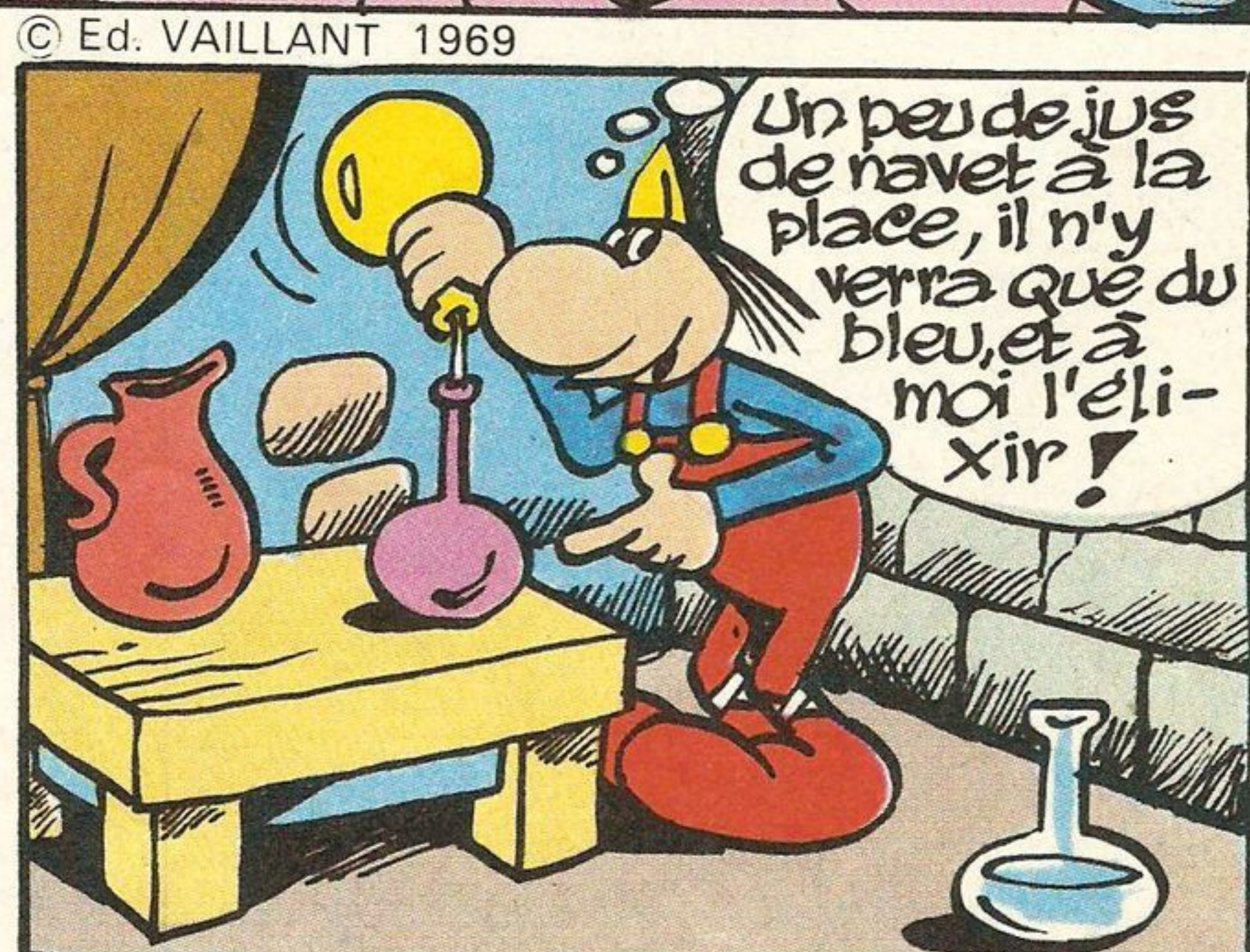
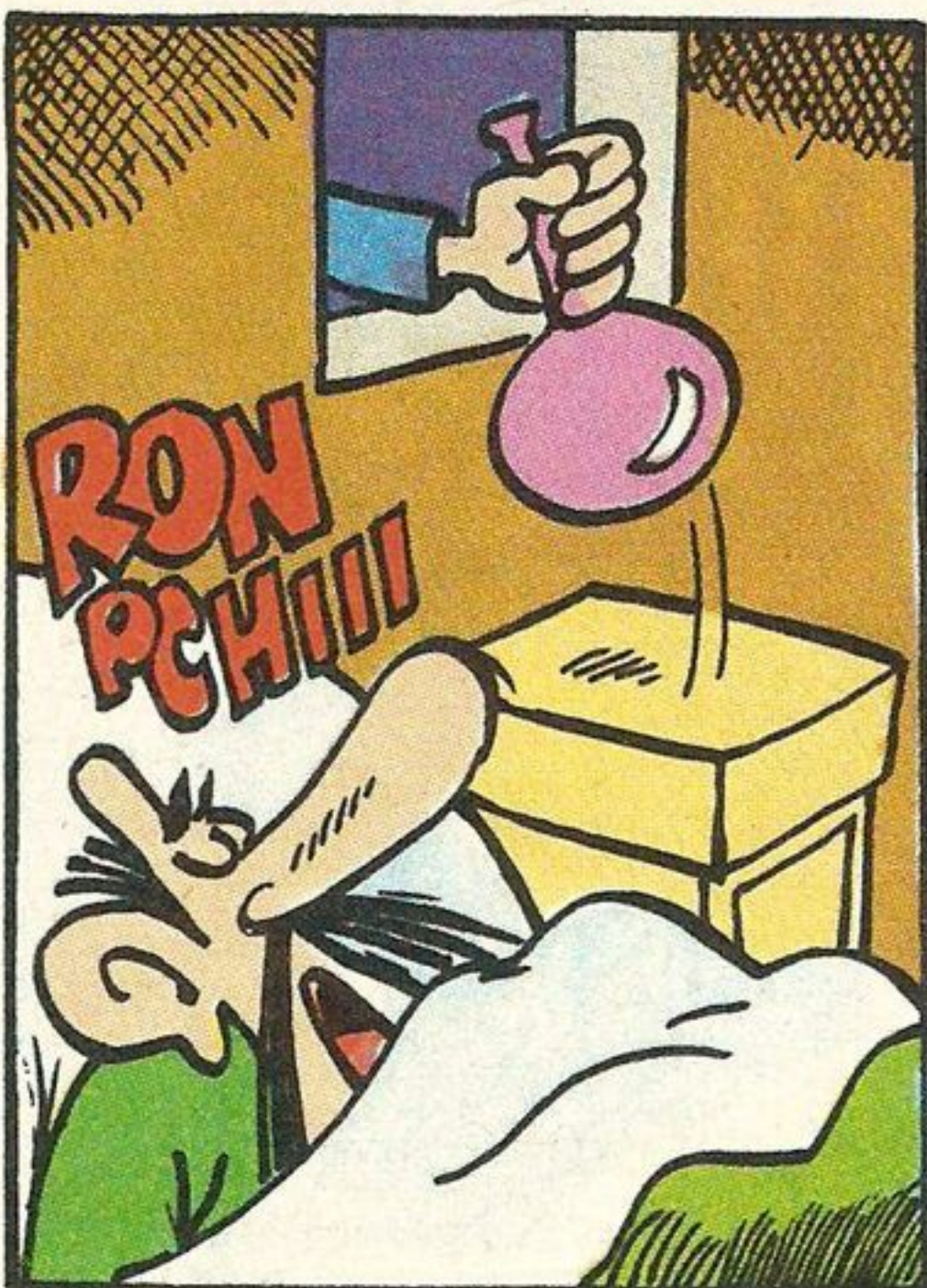
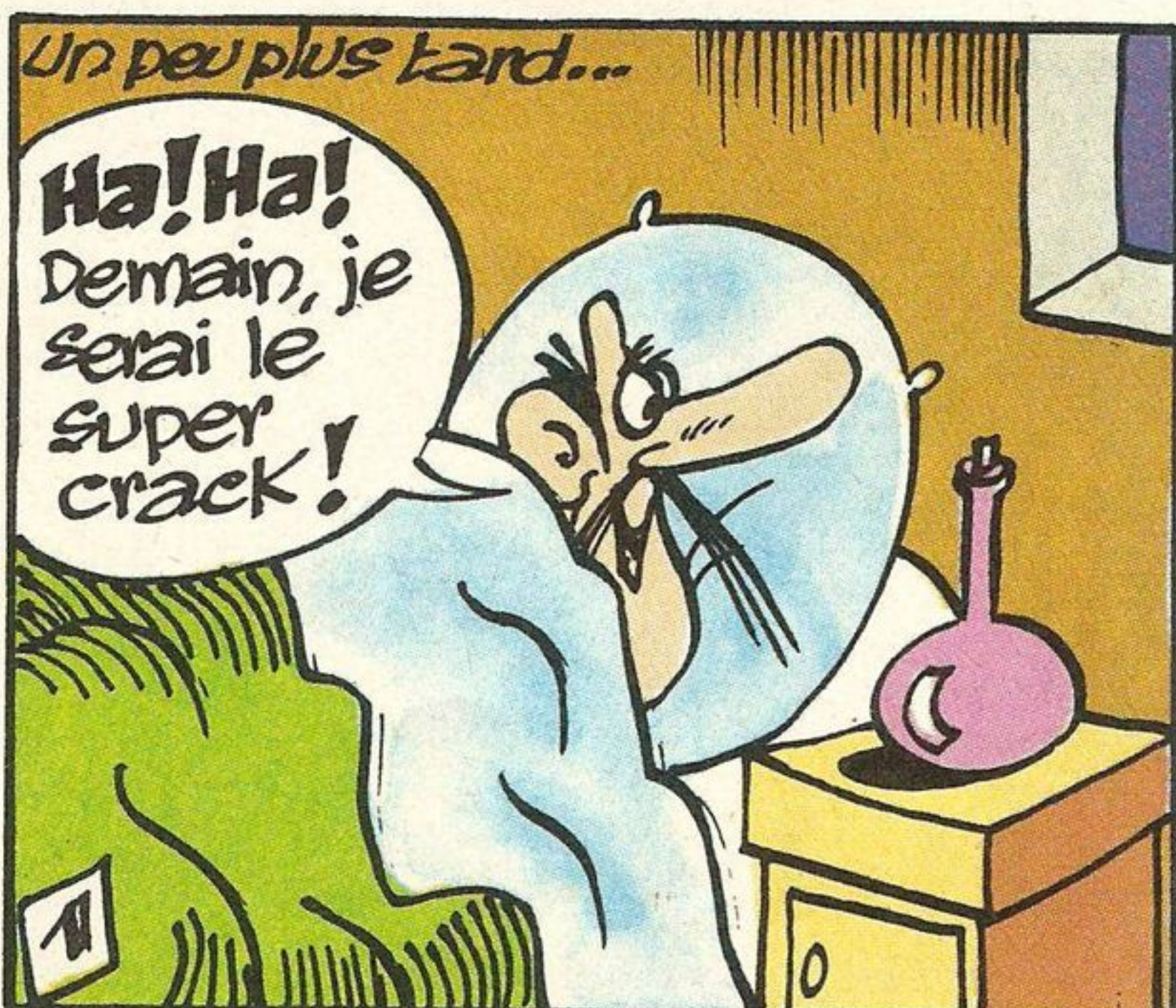
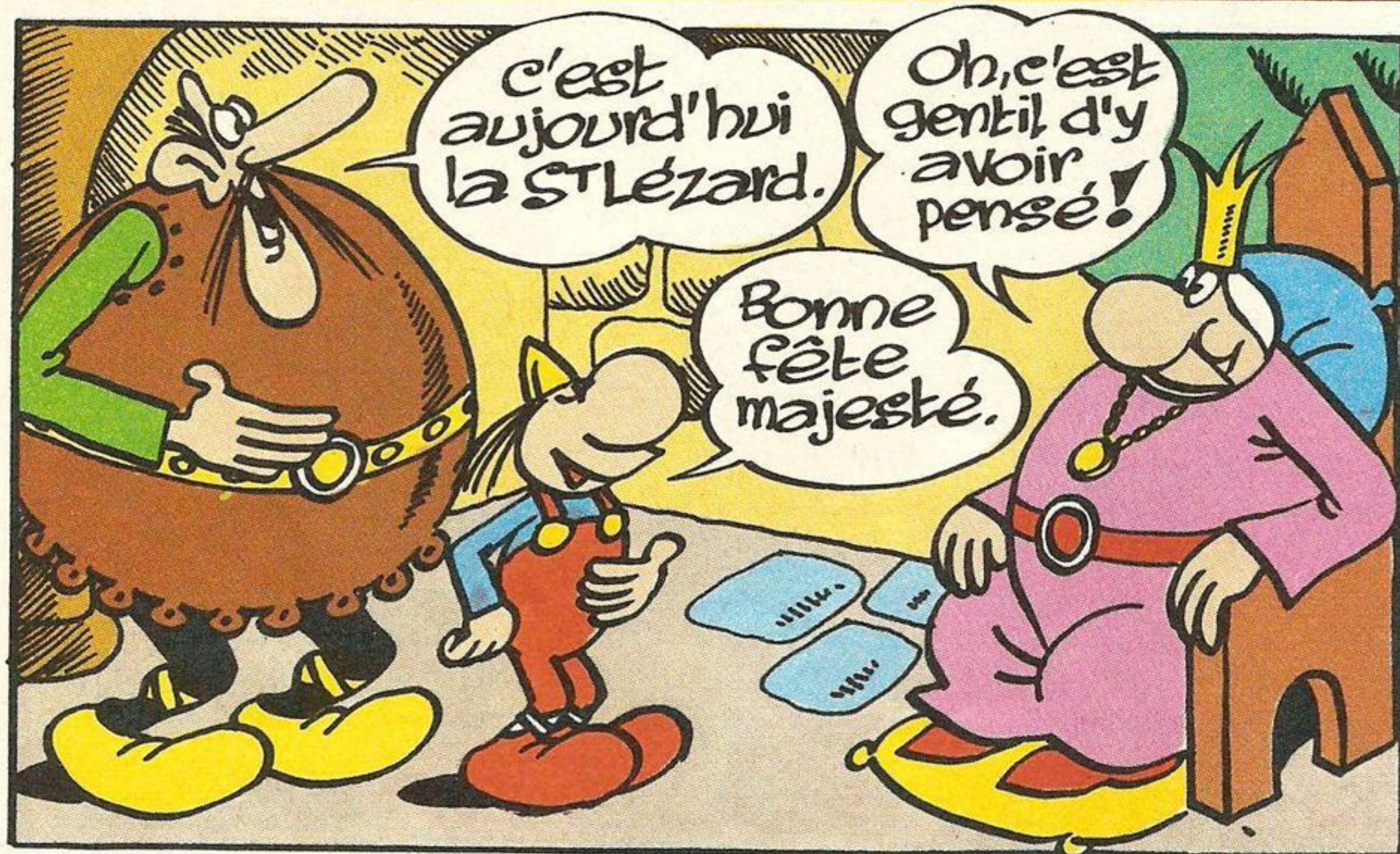
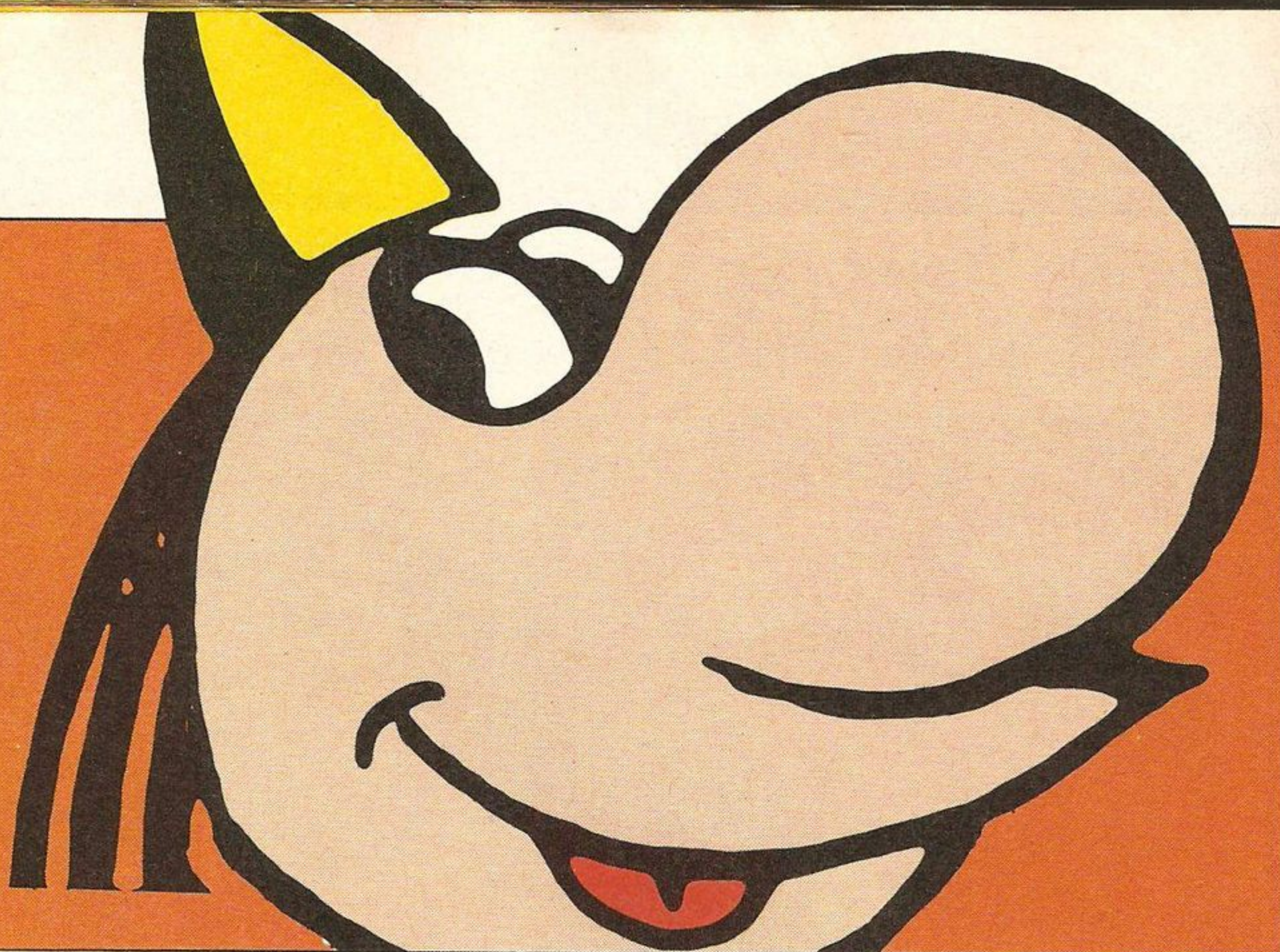


Deux jours par an, le circuit d'Ontario (Californie) est réservé aux chevaliers de la pédale.

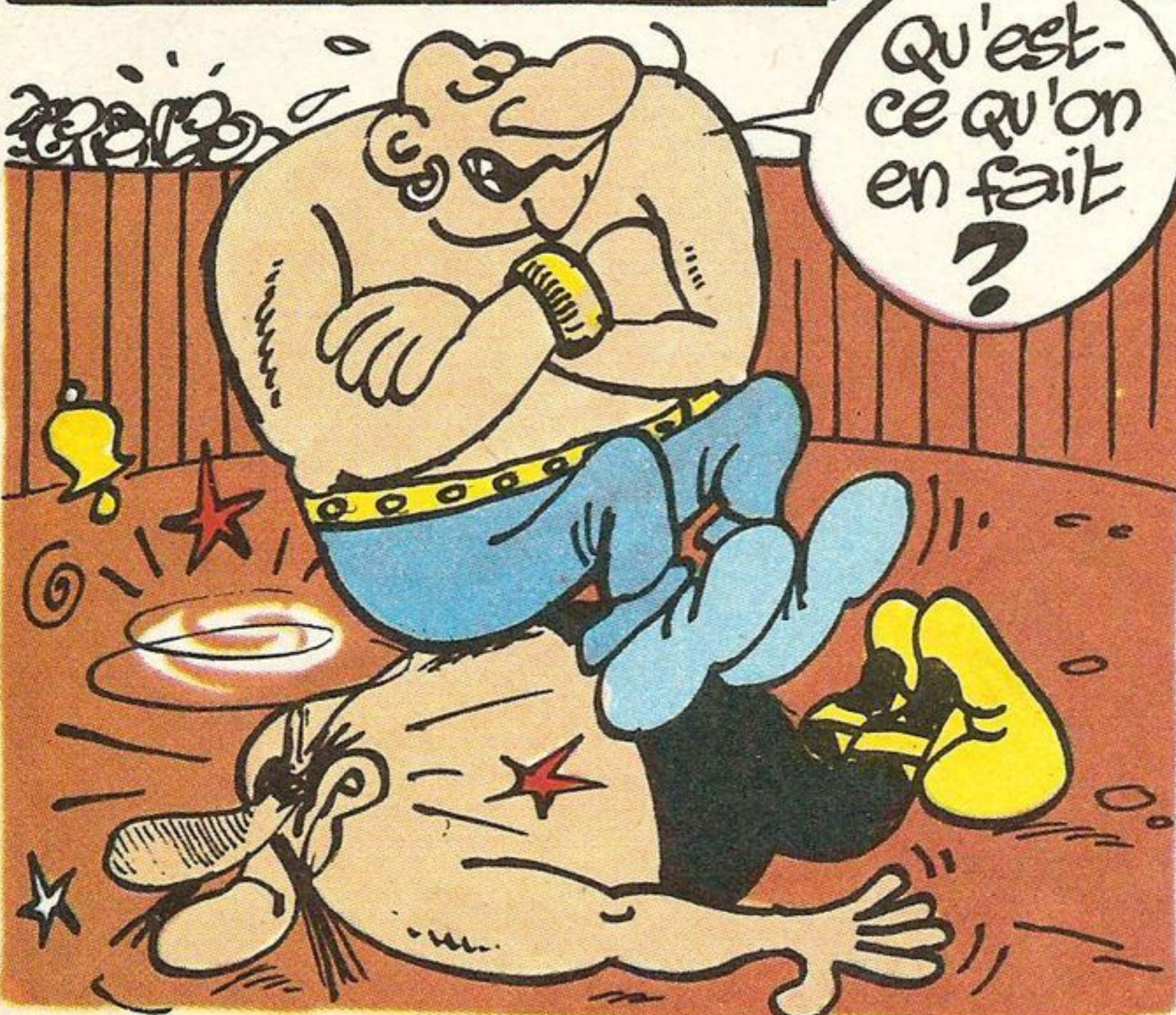
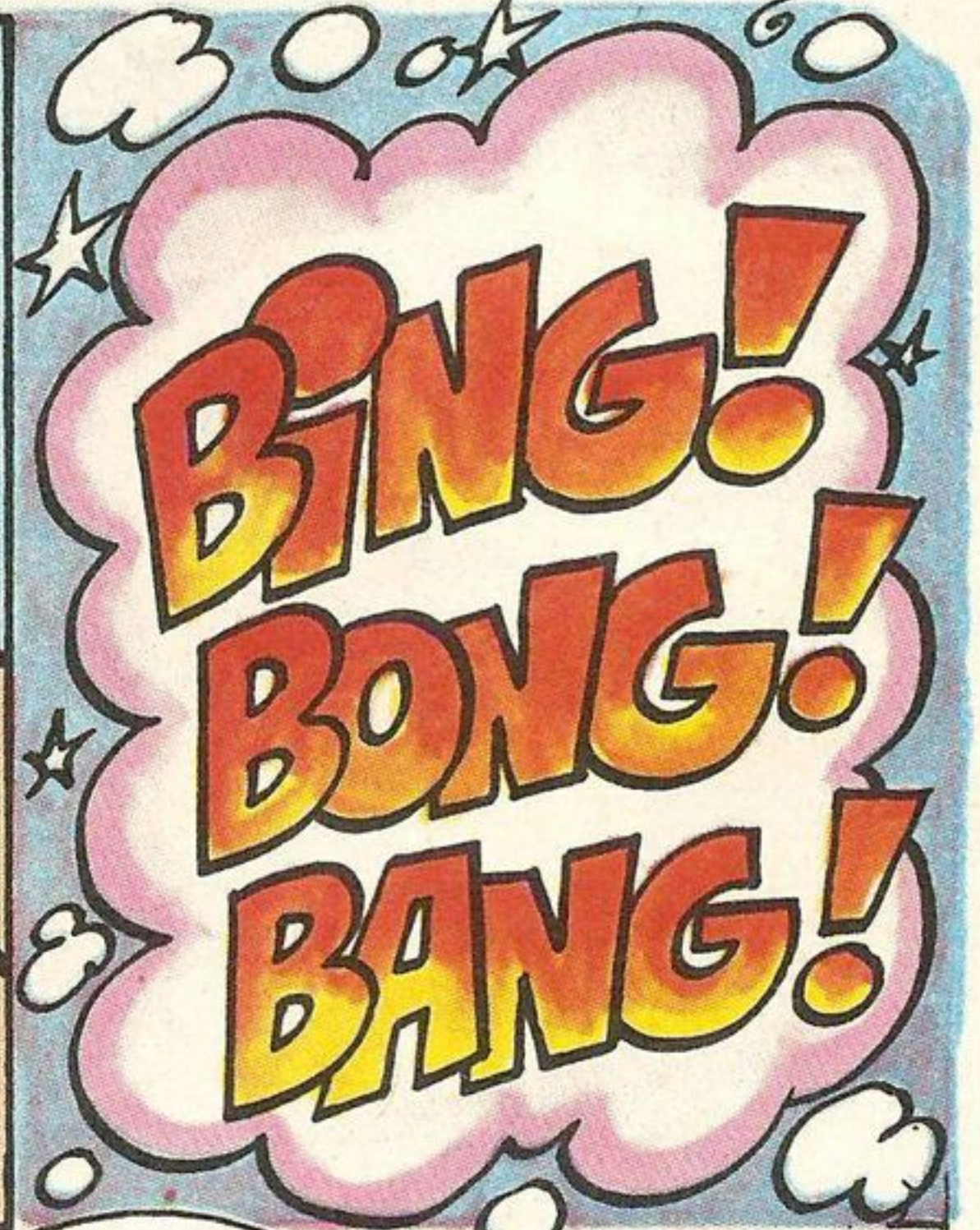
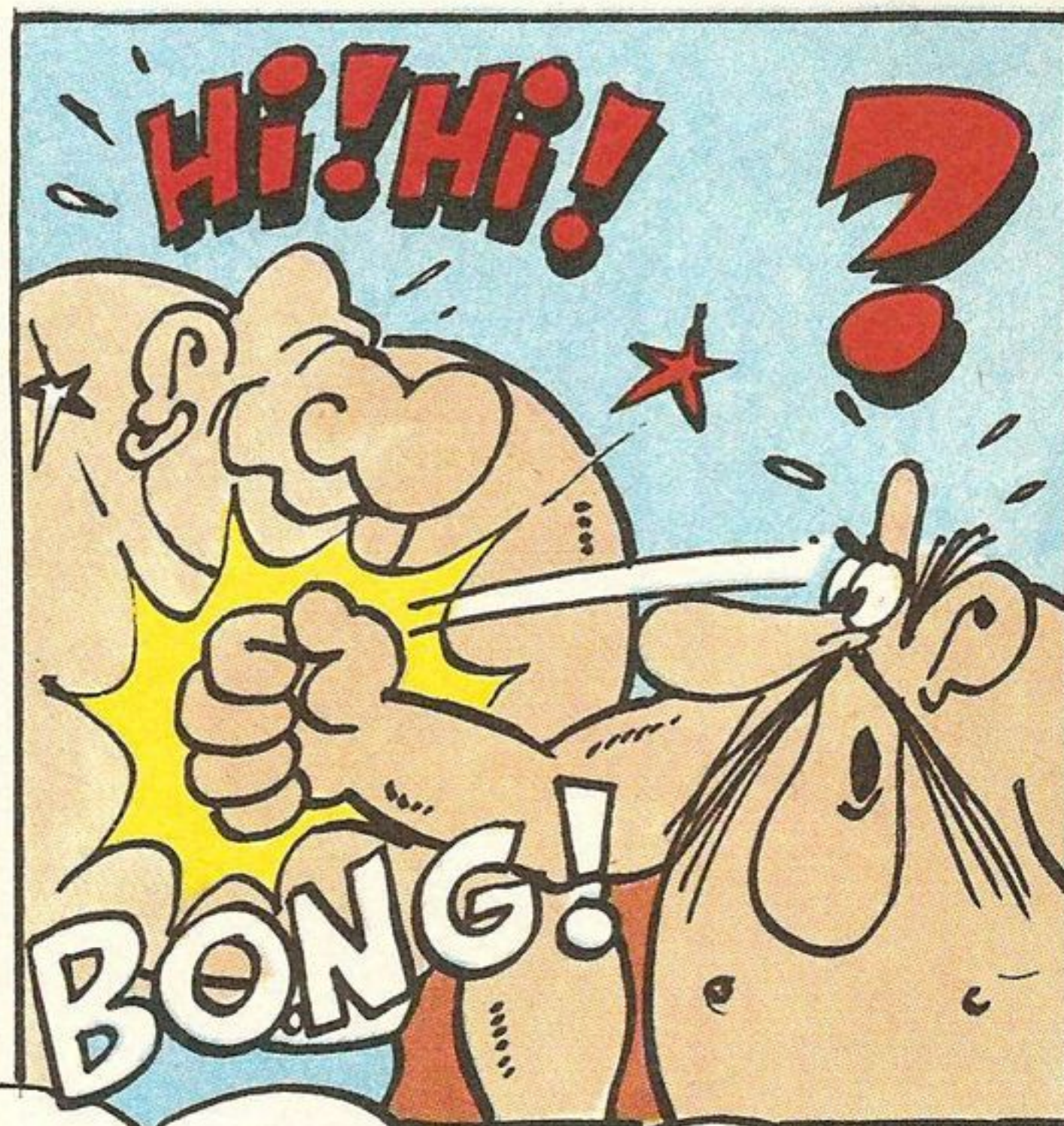
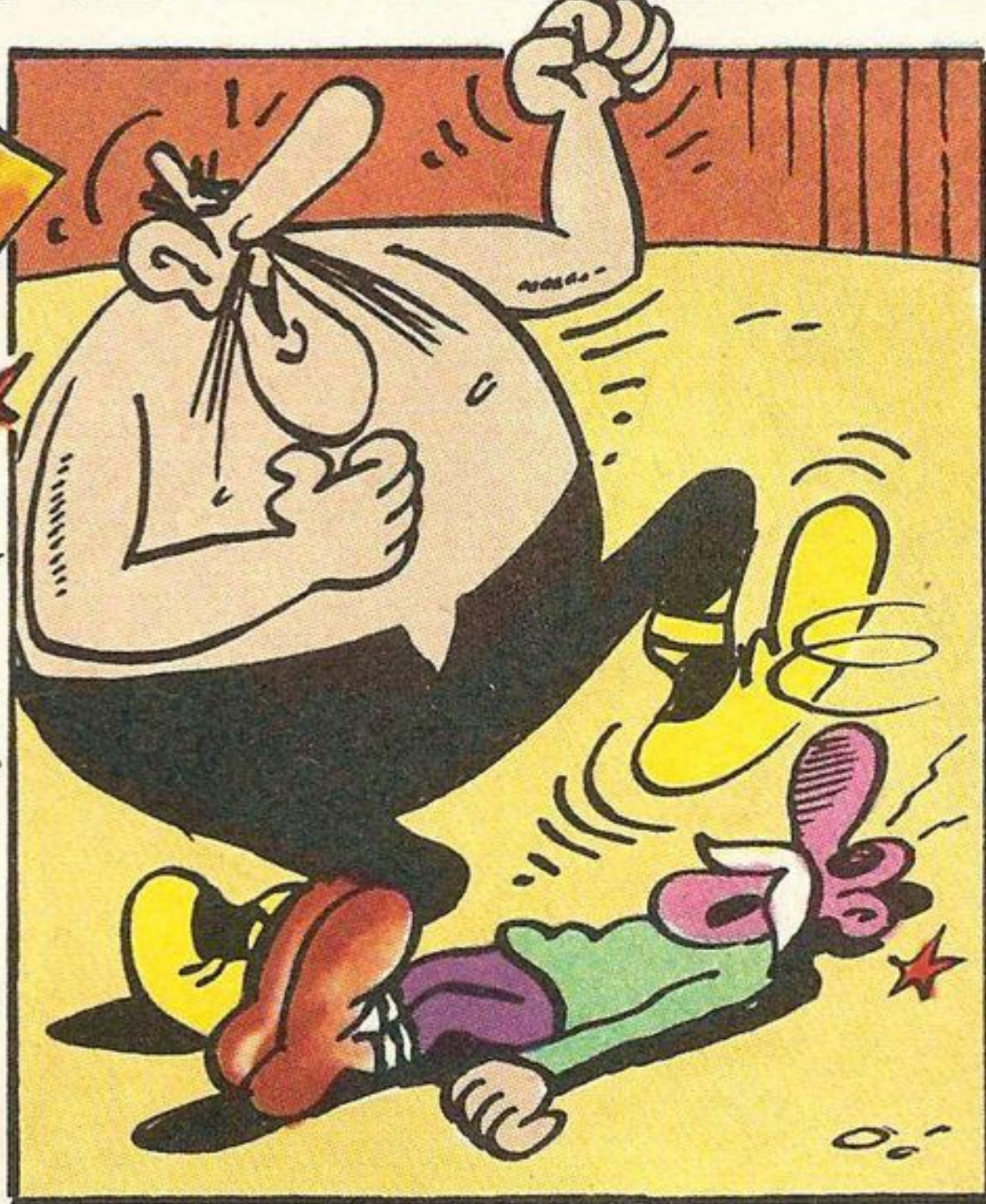
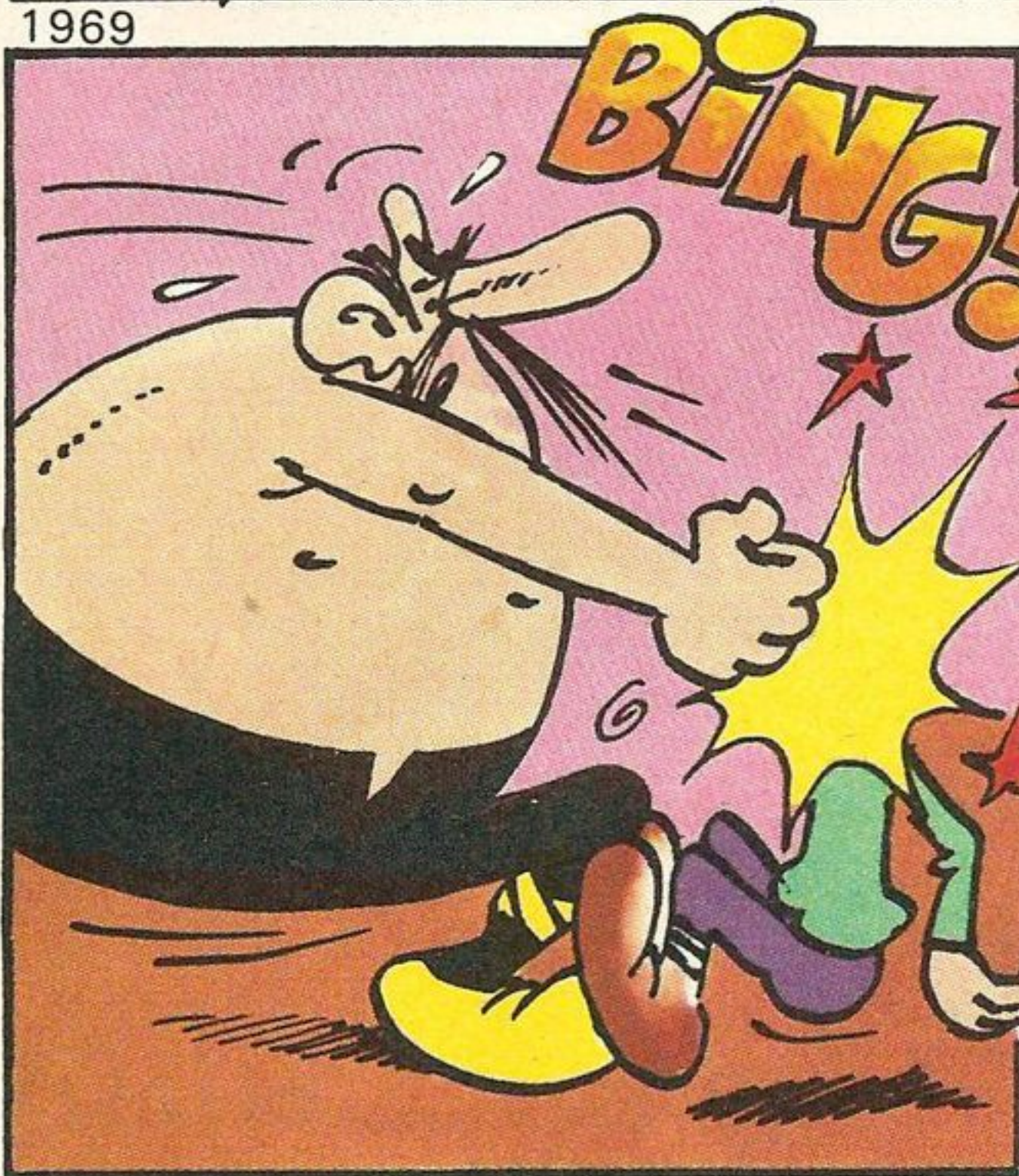
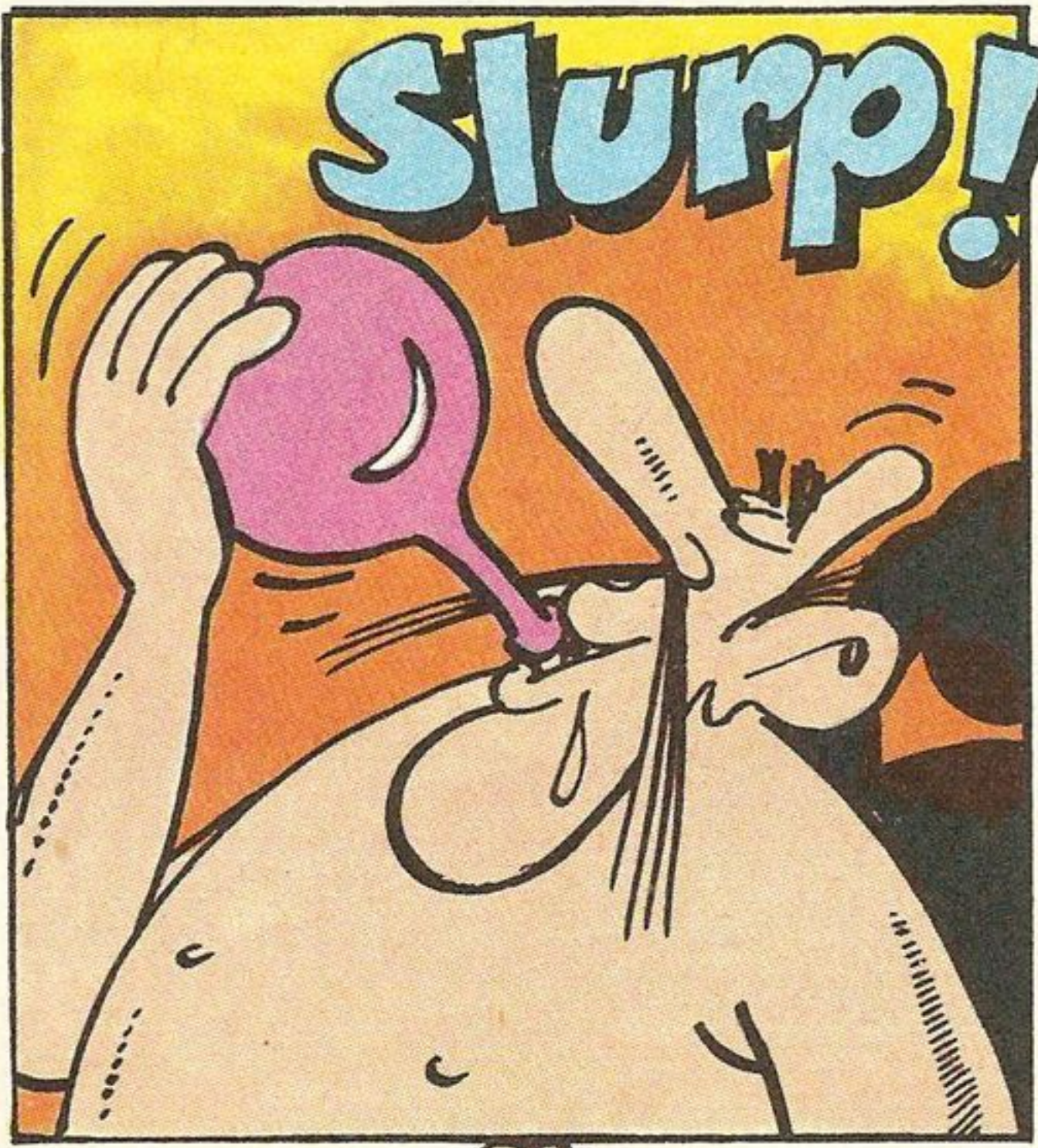
DiCentim

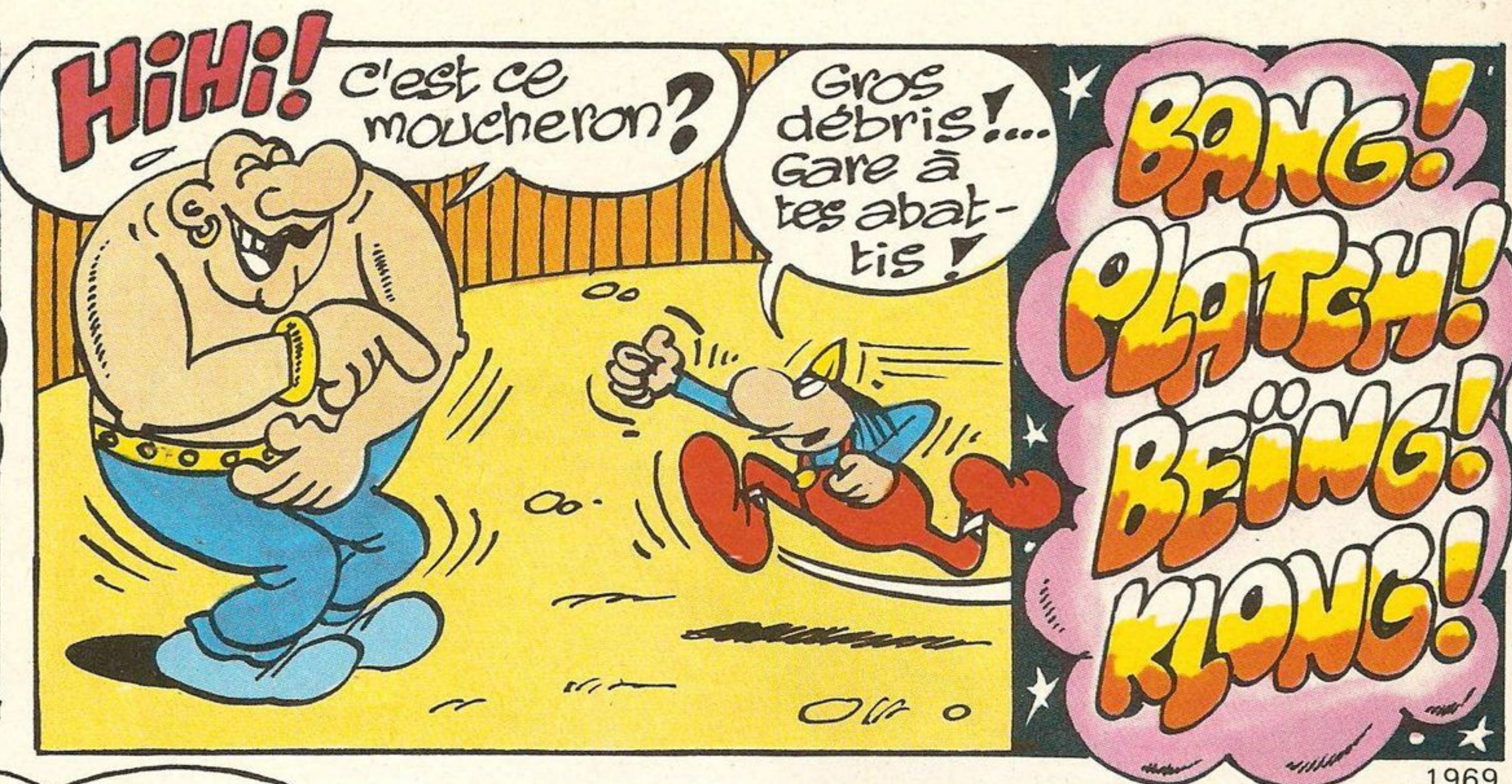
le petit franc !

Est-ce ta fête ?

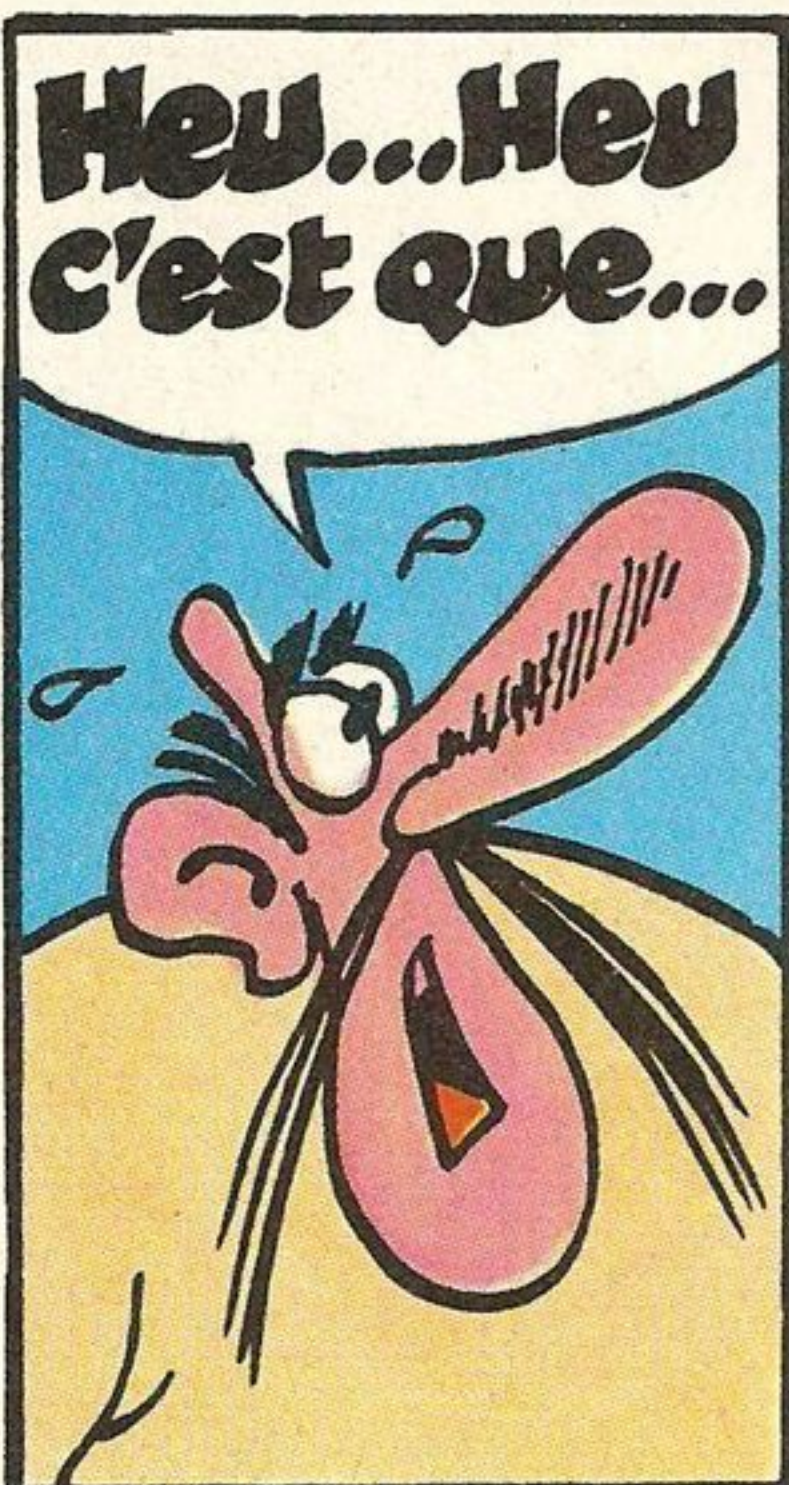
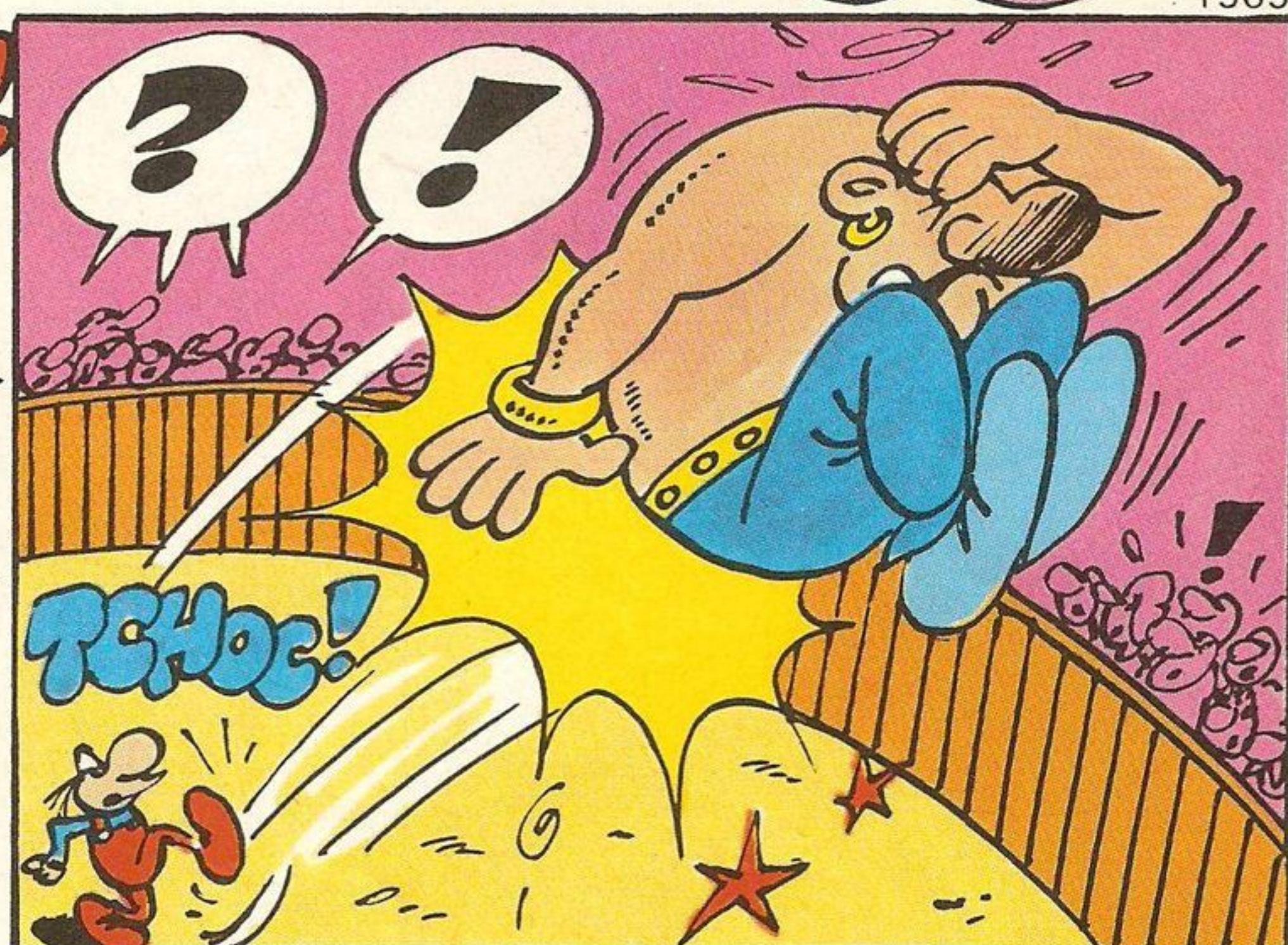
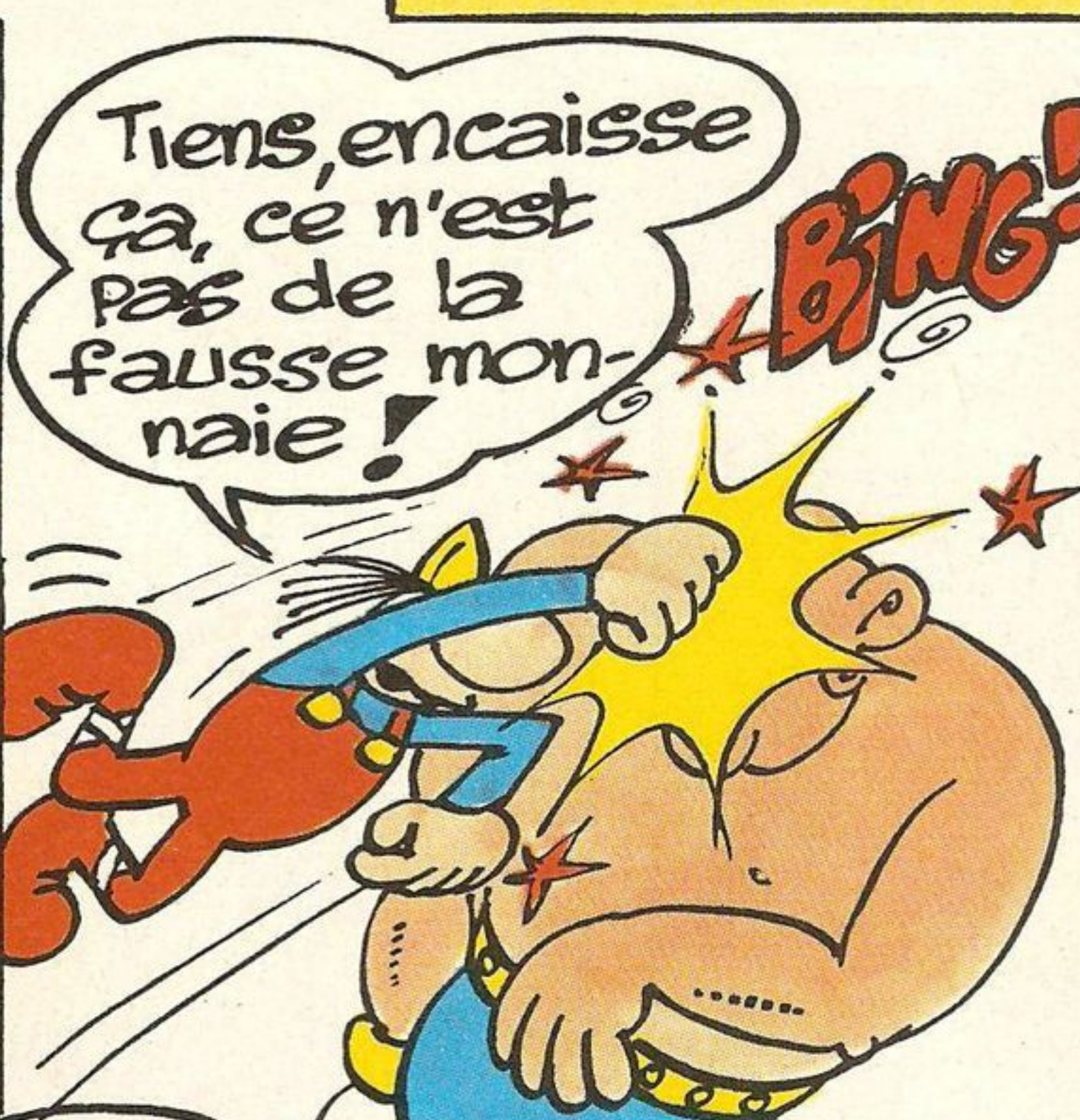
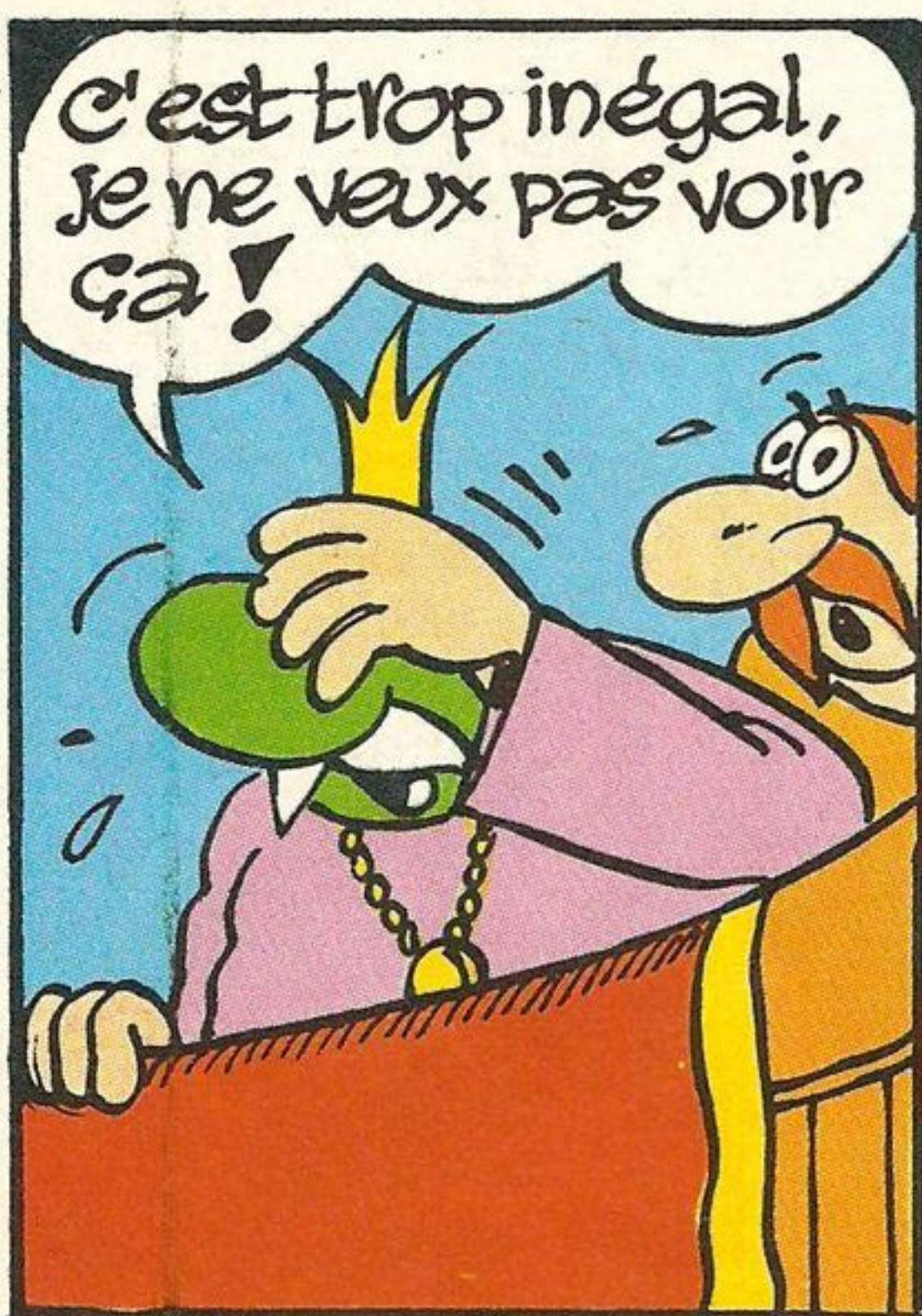


© Ed. VAILLANT 1969





1969



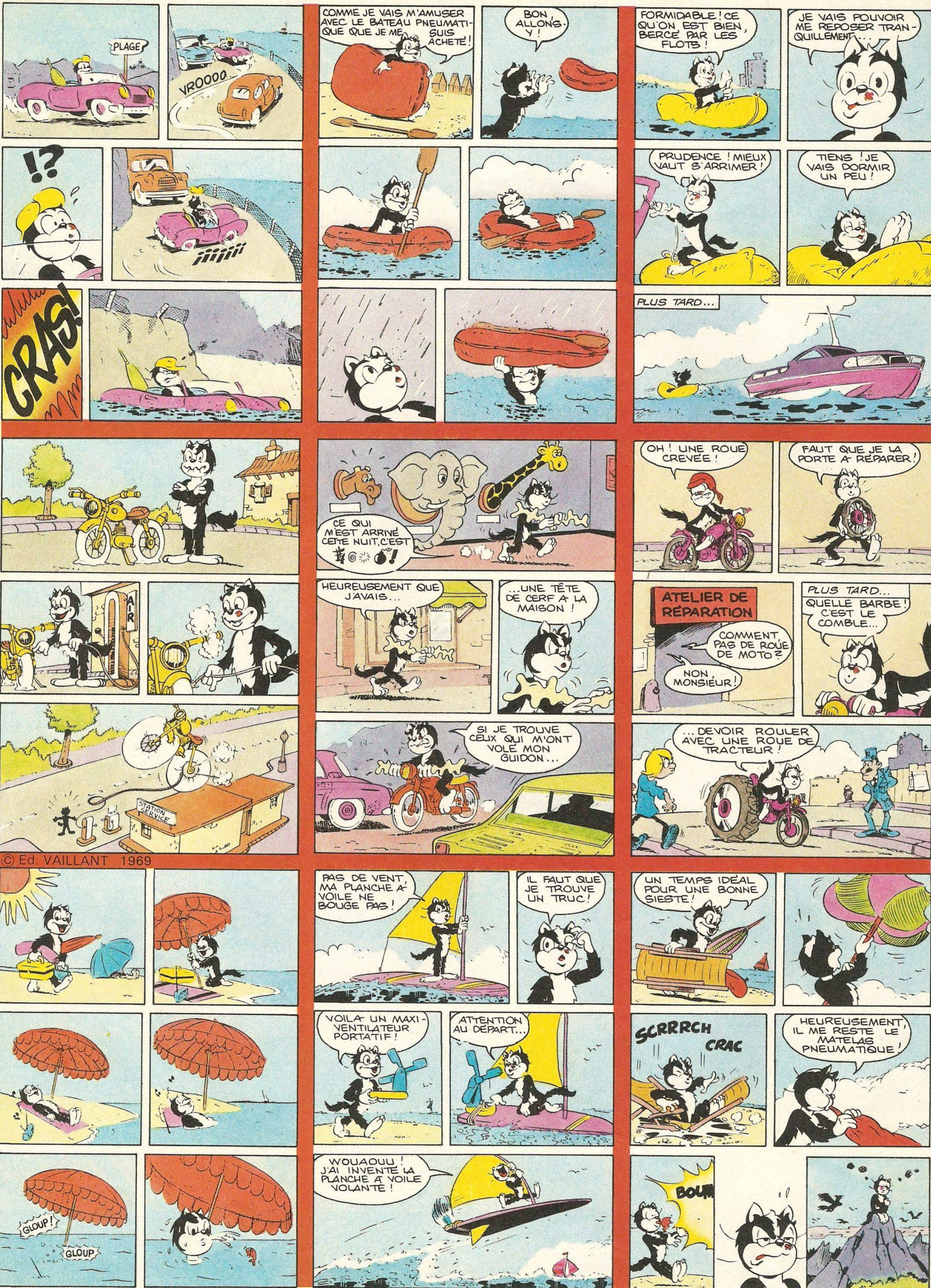
FIN

**SUPER
COMIQUE**

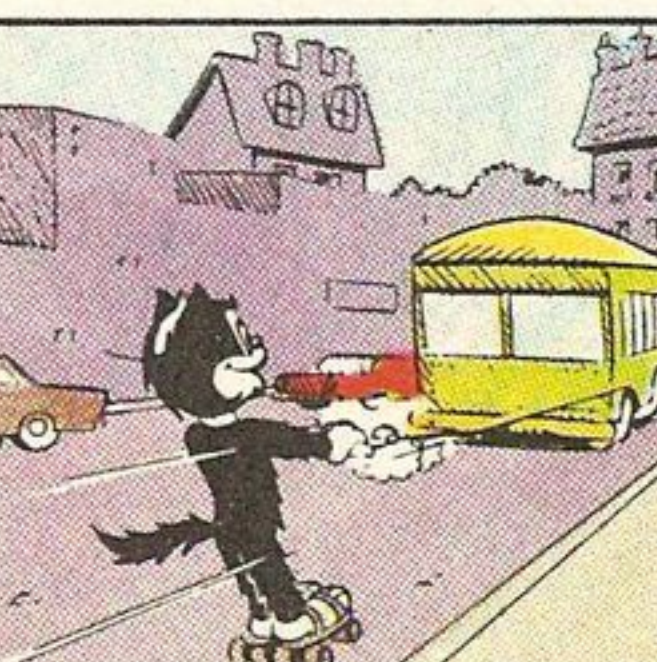
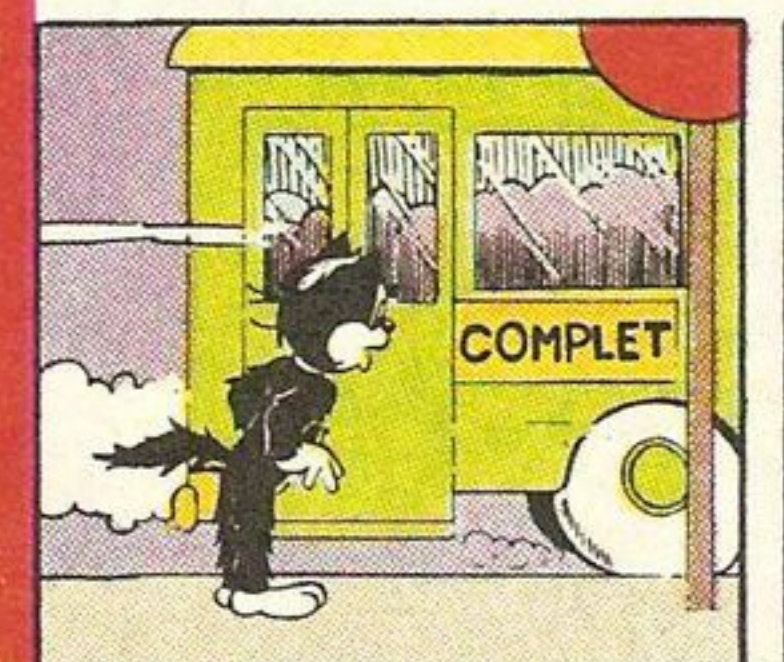
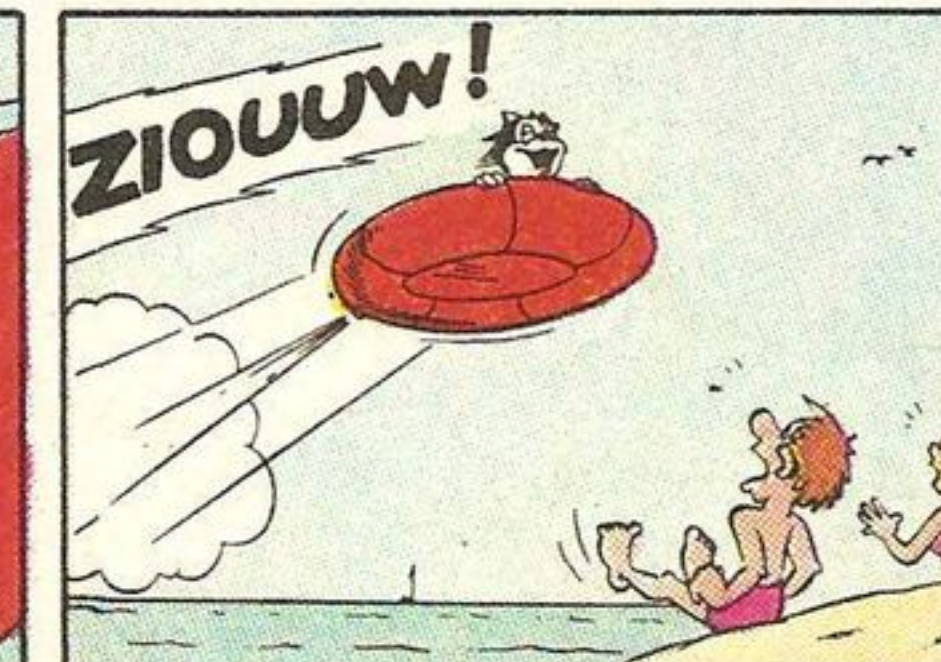
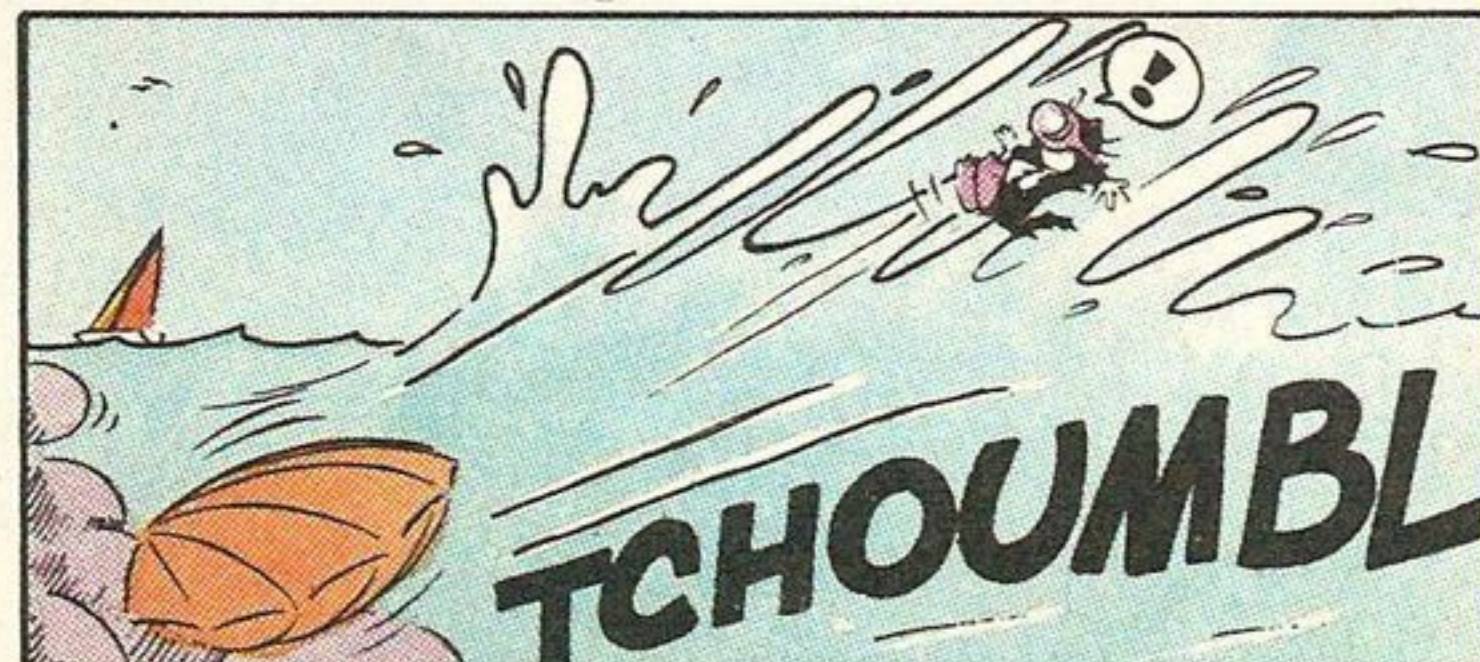
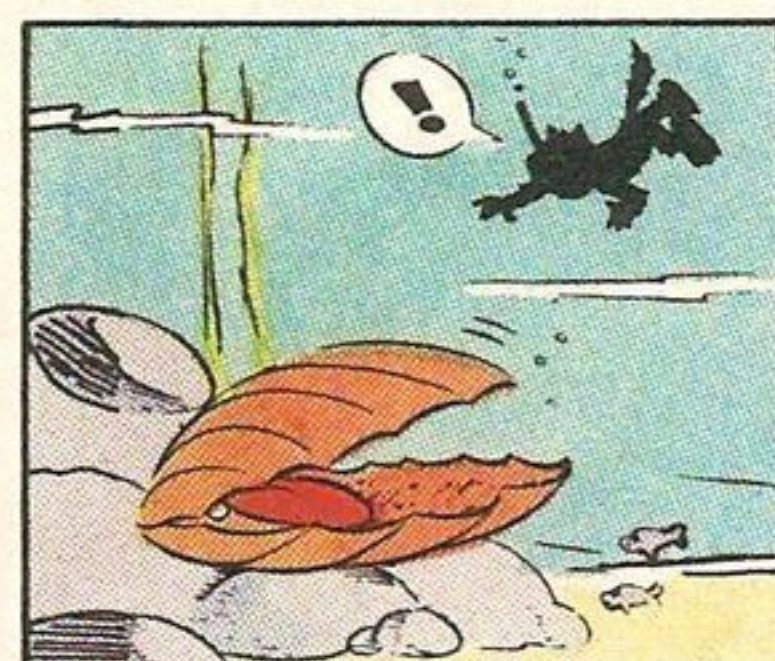
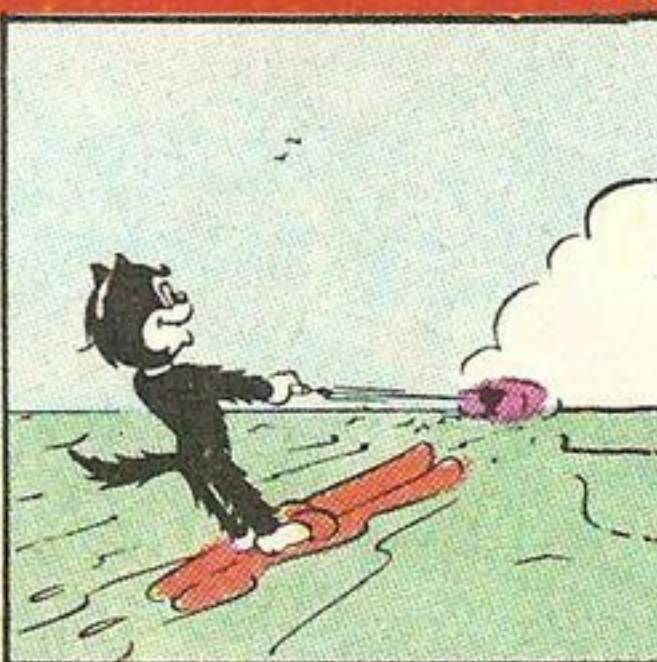
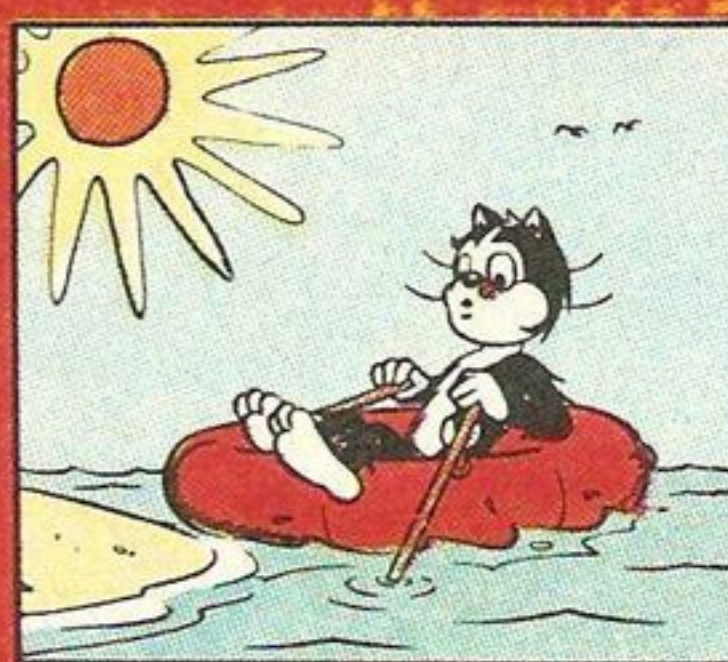
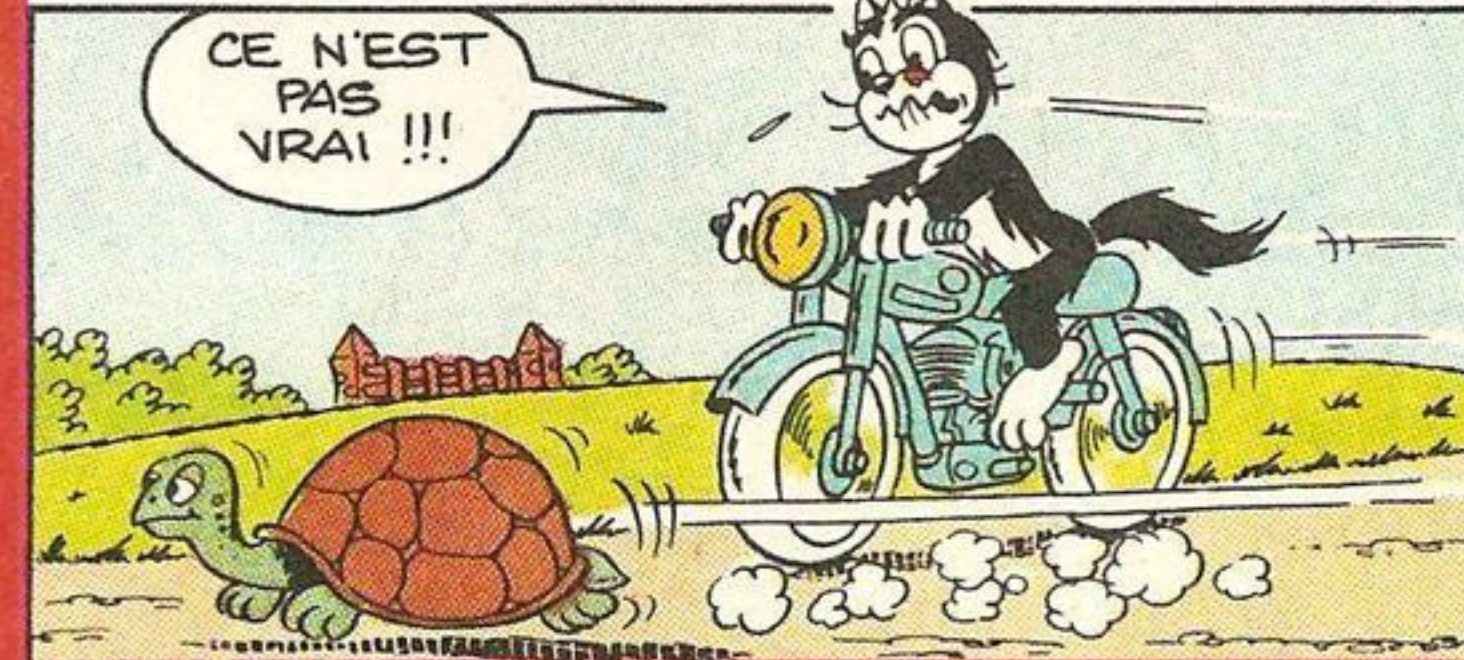
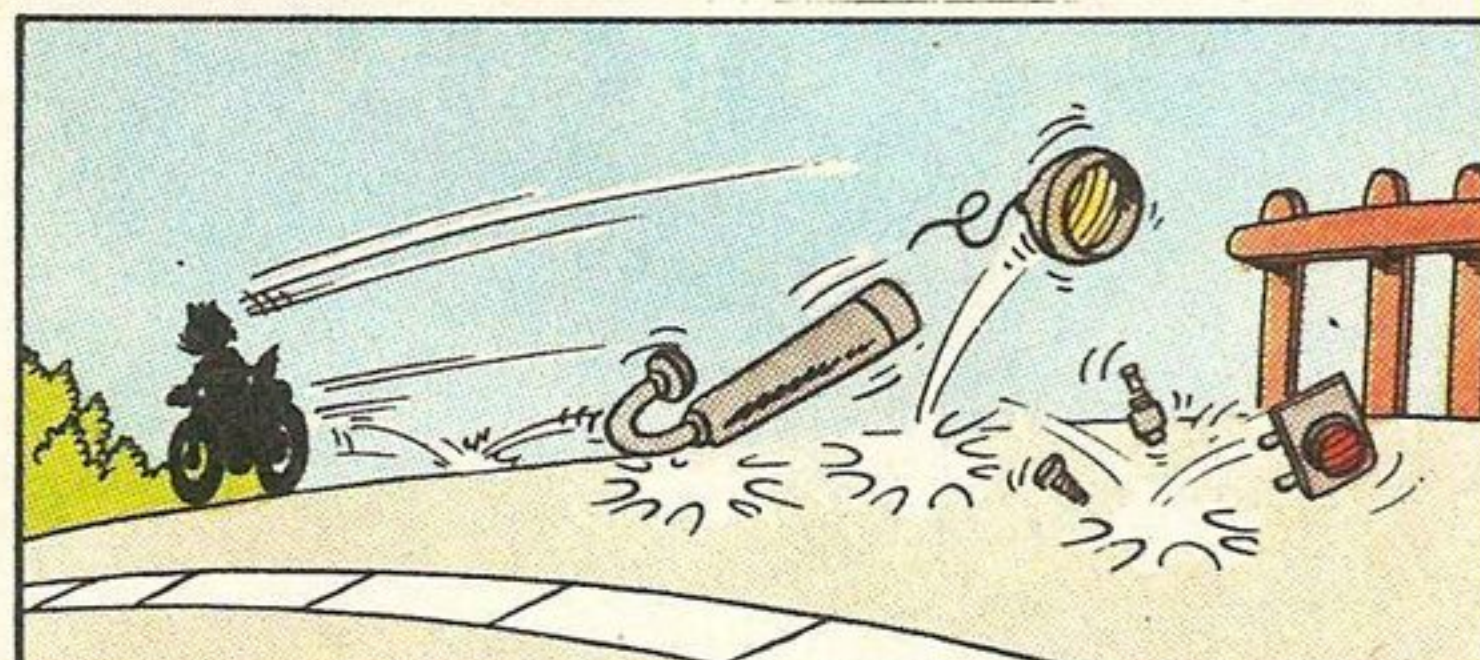
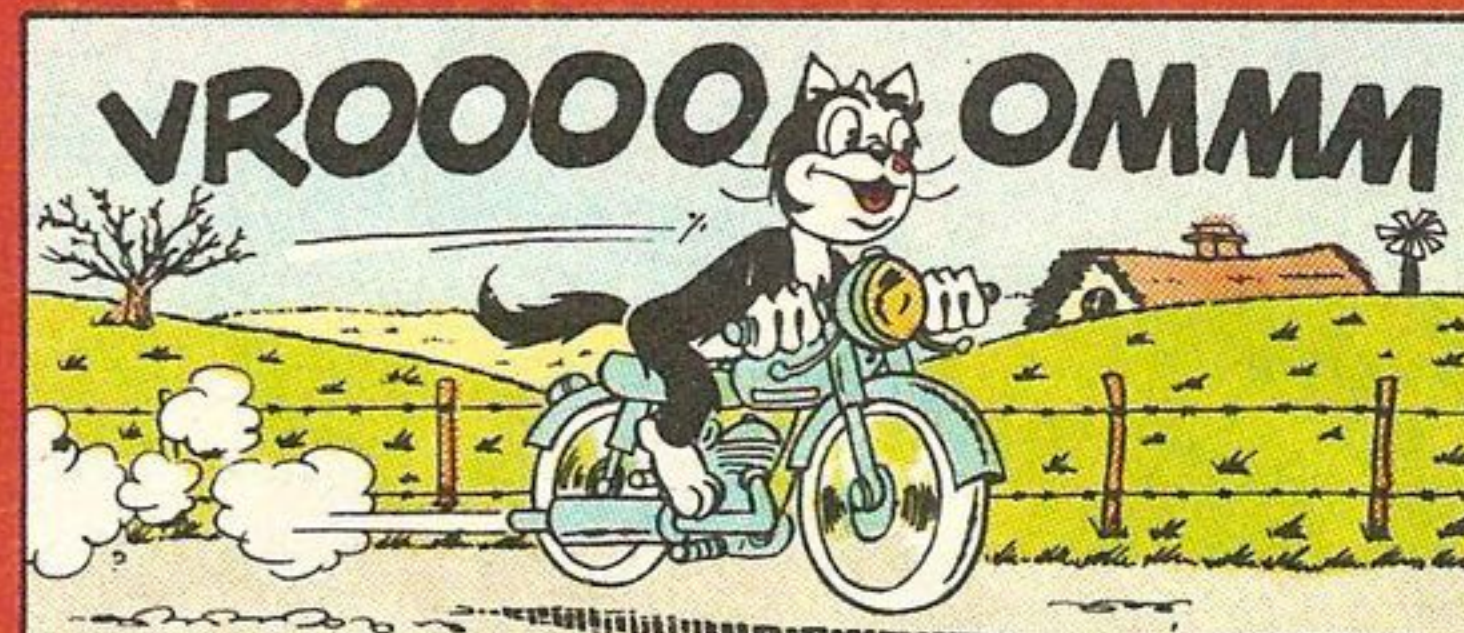
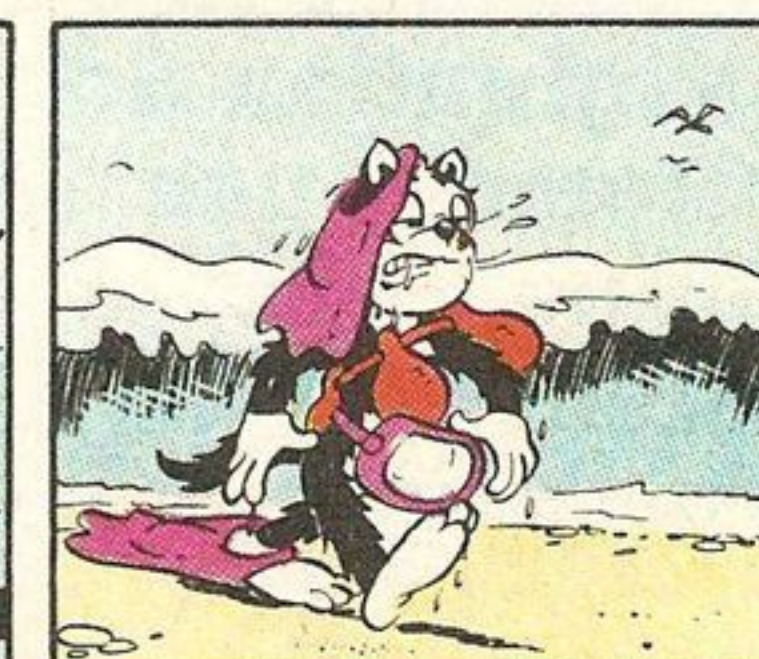
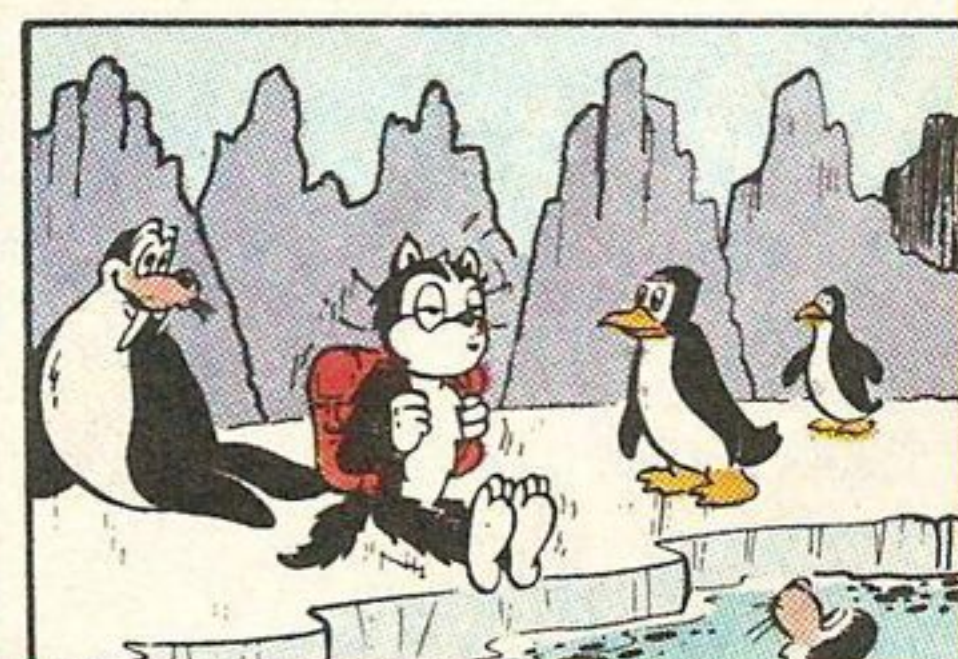
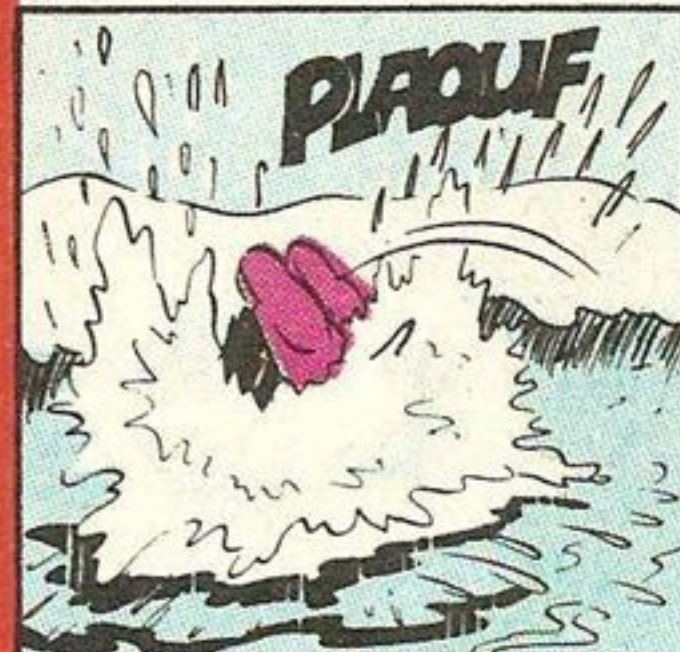
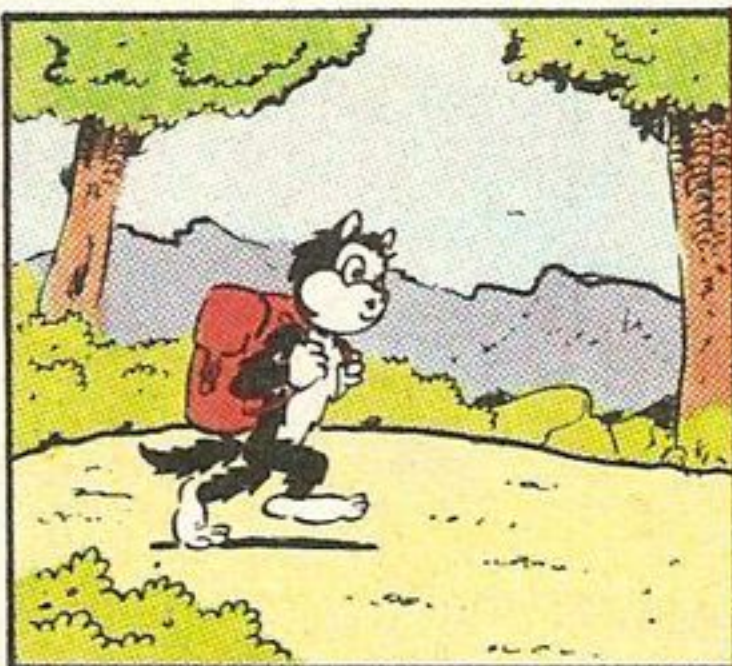


HERCULE ROI DU FOU-RIRE

36 GAGS



© Ed. VAILLANT 1969



1969

LES ETIQUETTES-FARCES

Le 1^{er} avril approche, et il n'est pas question de laisser passer cette occasion « en or », pour réaliser quelques bonnes blagues.

Aussi, je suis heureux de t'offrir (j'en rigole à l'avance!) ces deux pages d'étiquettes-farces, que tu découperas et colleras là où bon te semble. Ton imagination débordante ne te fera sûrement pas défaut pour trouver la bonne « occase » et le bon endroit.

Découpe les étiquettes et colle-les, si nécessaire, sur un carton fort.



A coller sur
une boîte de fromage.



A coller sur l'un de tes objets secrets
(cahier, coffret, boîte, etc.).



A accrocher, bien-sûr,
au dos d'un copain ou de qui tu voudras...
Mais attention aux mesures de représailles!



A te coller sur le front...
Choisis bien le moment!

ATTENTION!

peinture fraîche

Grand classique.
A coller sur une chaise flambant neuve,
ou sur les grilles de l'école.

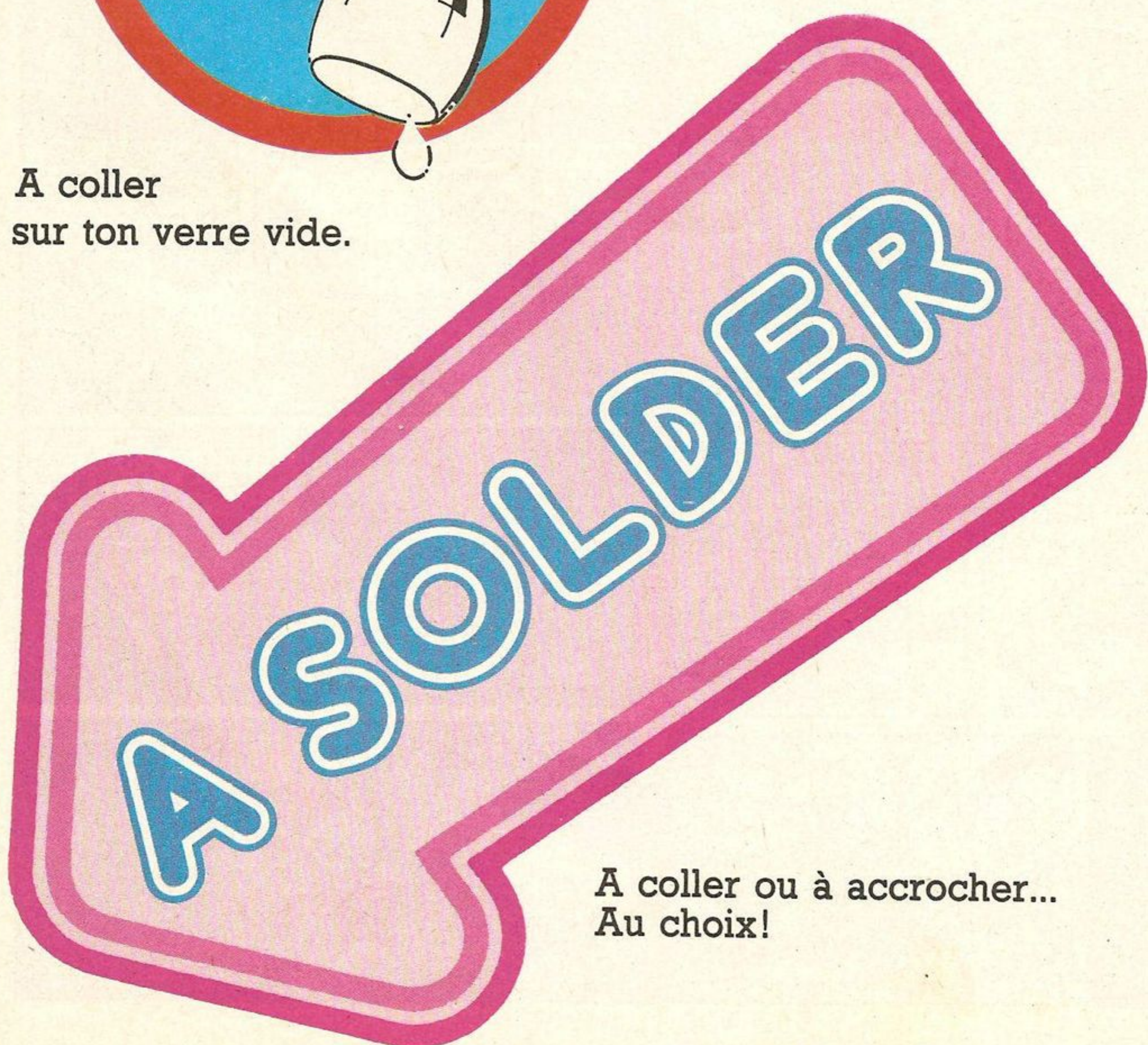


interdit aux bavards

A coller sur le combiné du téléphone.



A coller
sur ton verre vide.



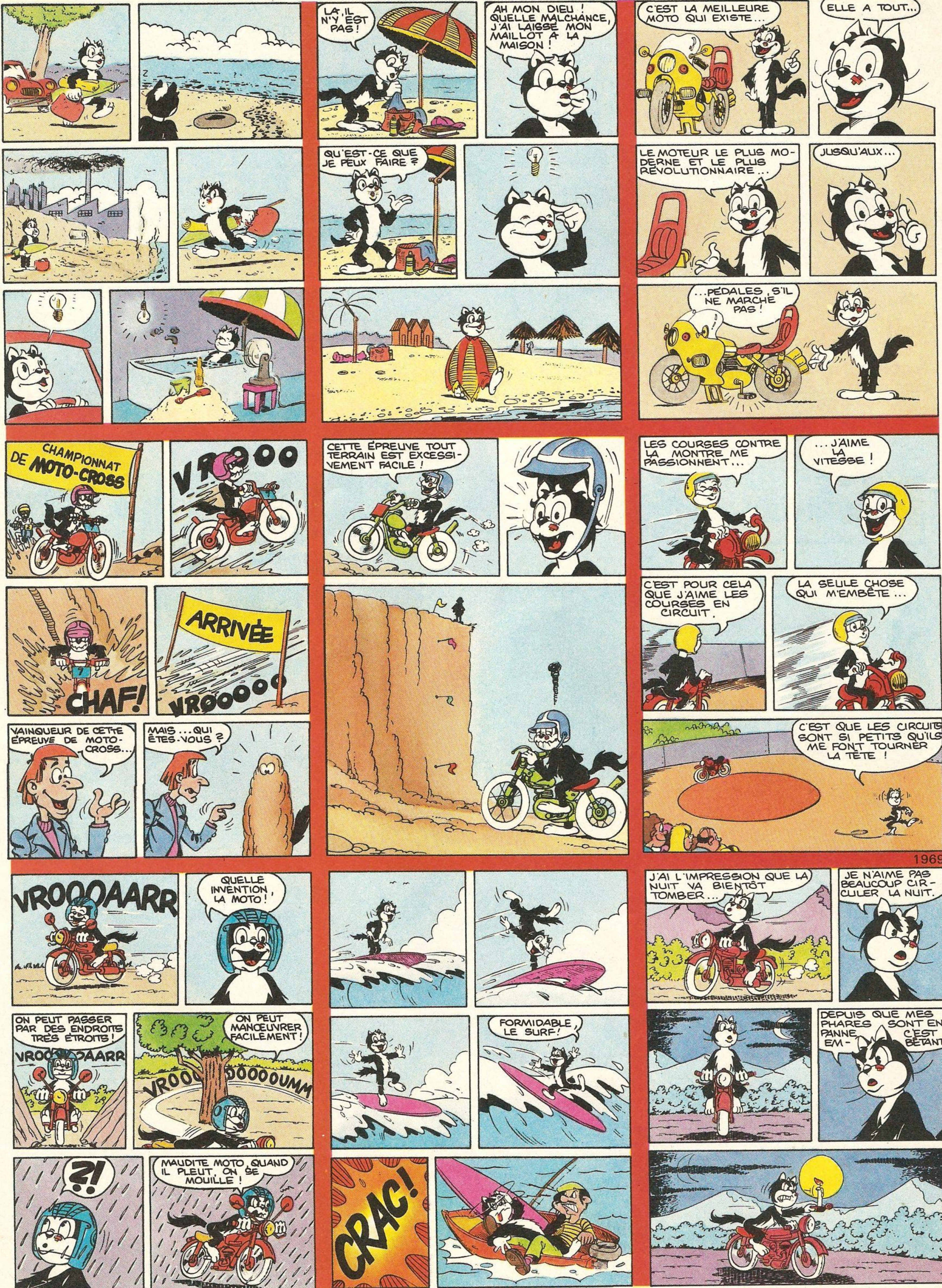
A coller ou à accrocher...
Au choix!

SORTIE INTERDITE

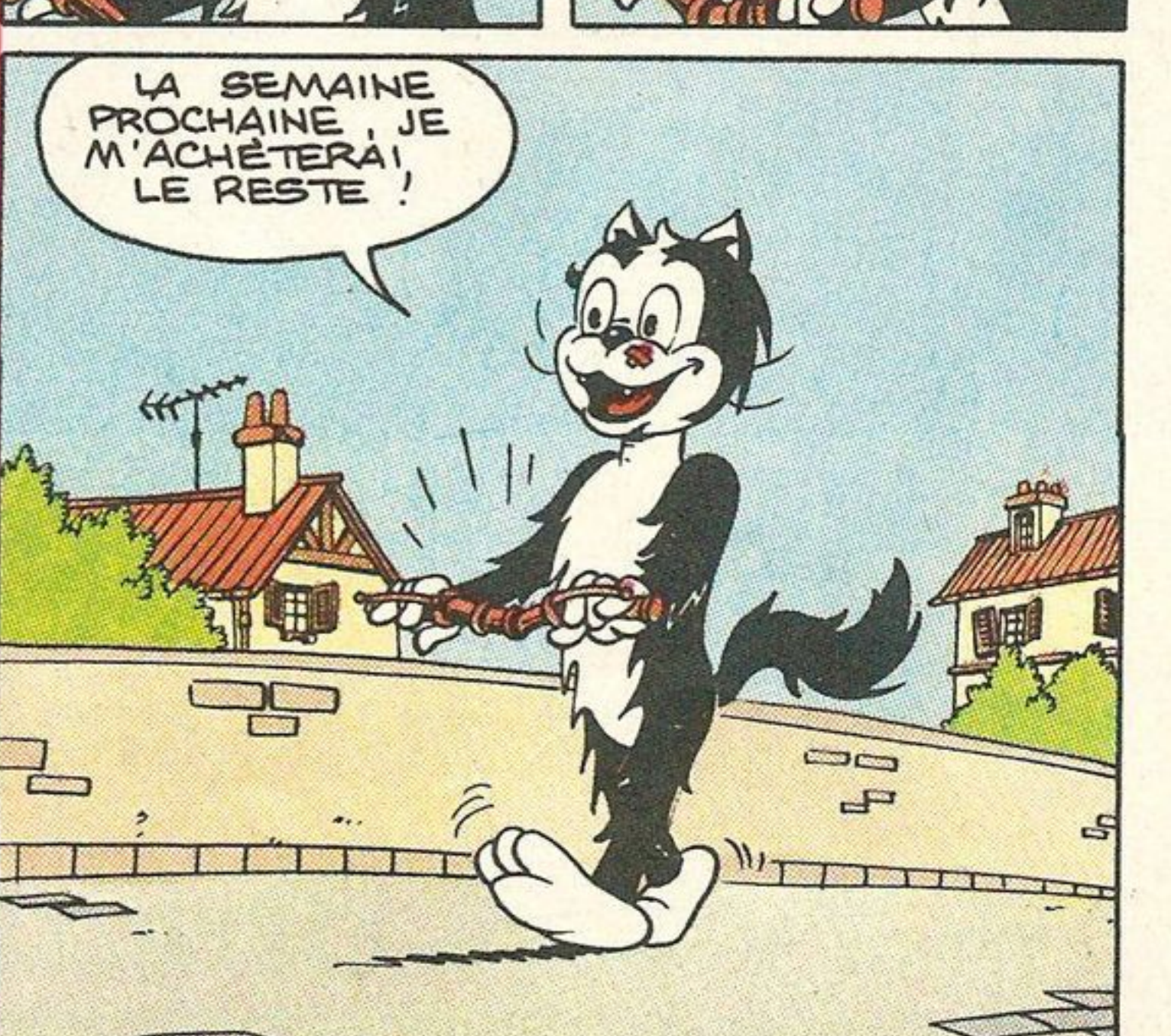
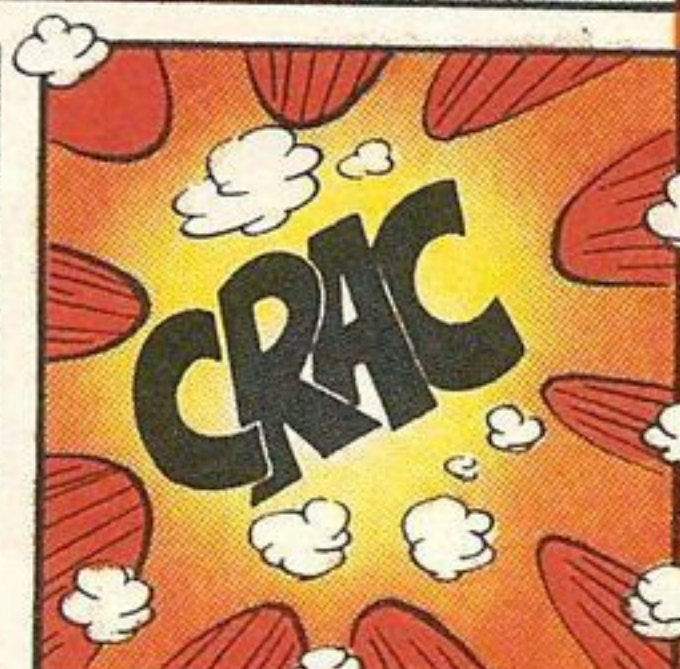
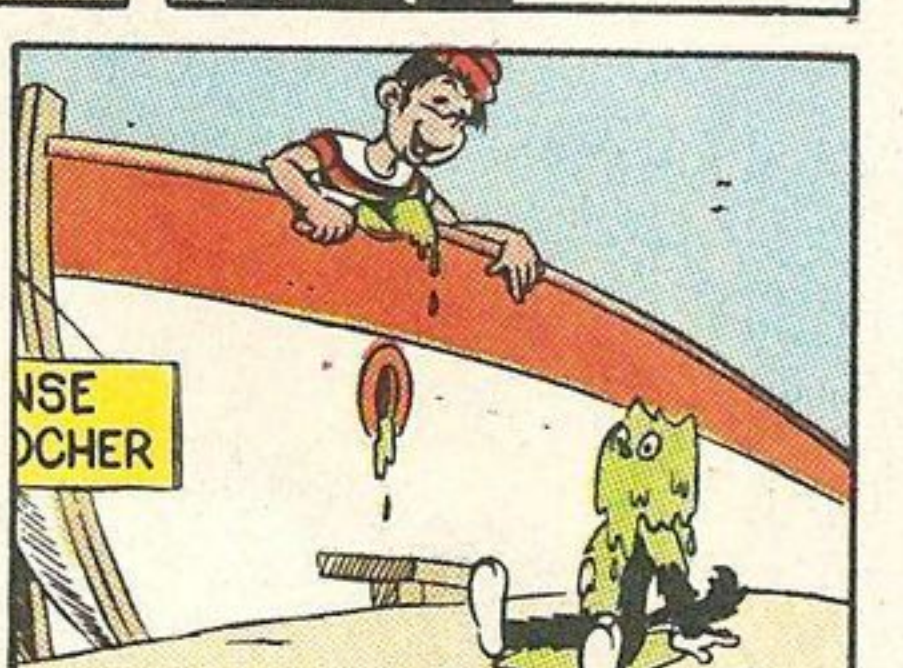
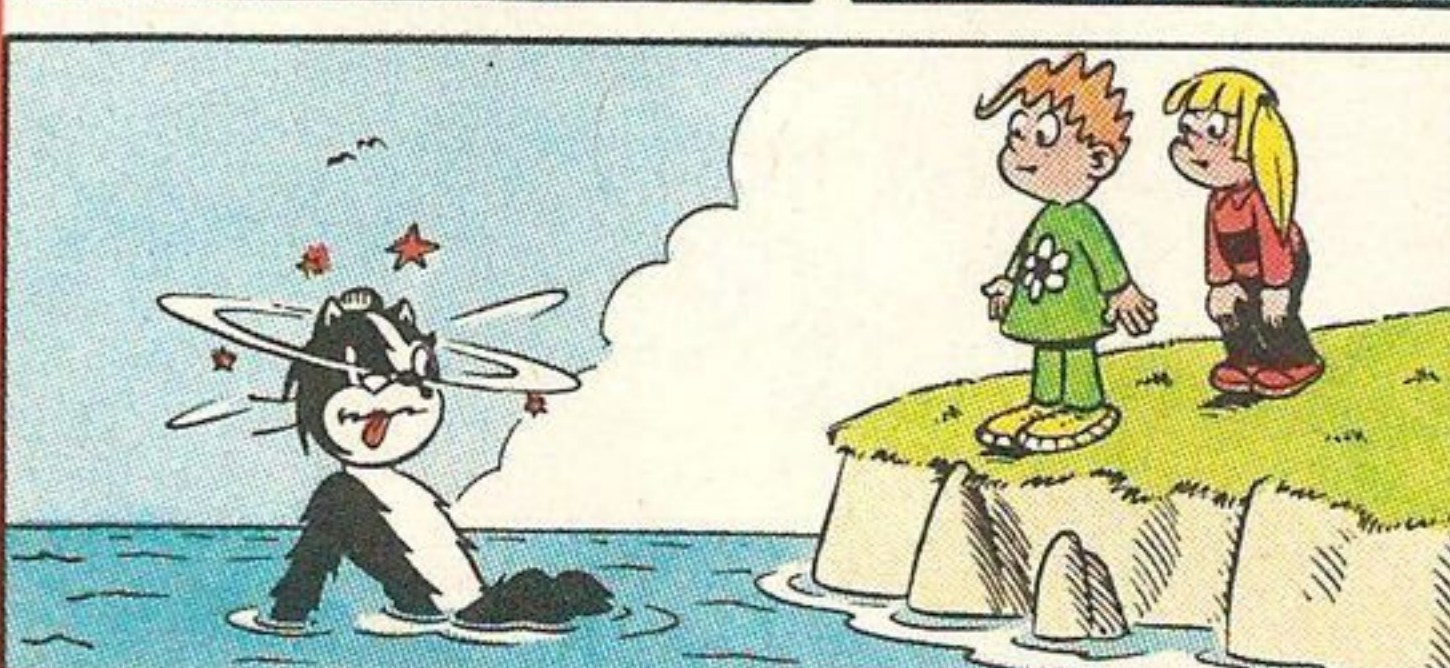
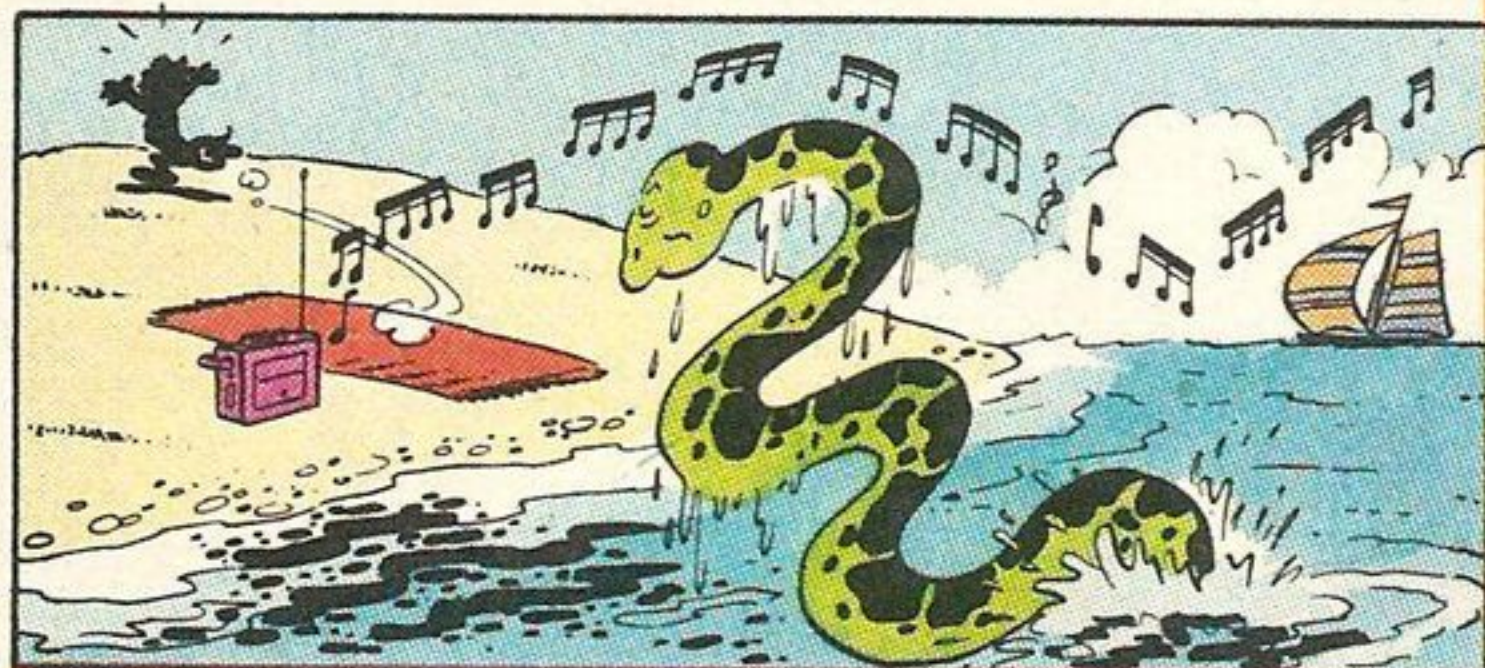
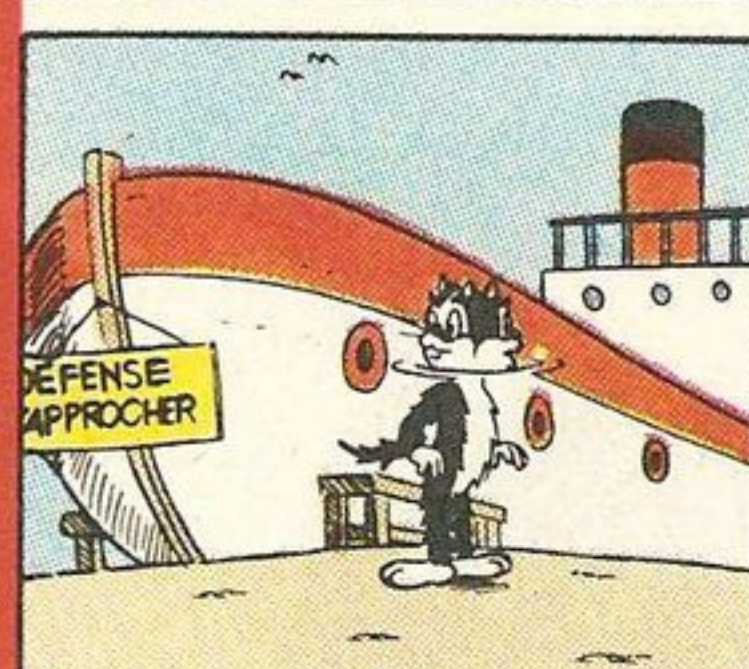
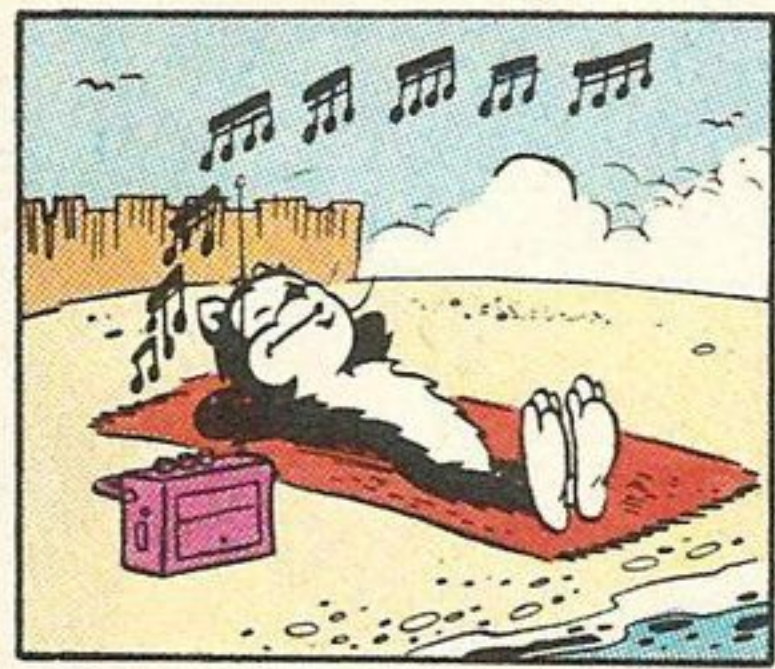
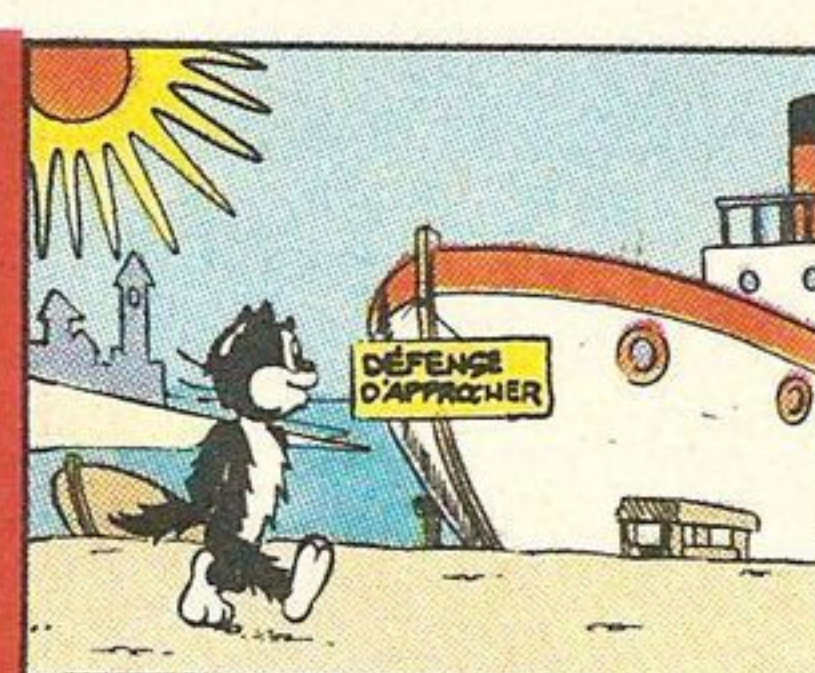
A coller
sur la porte,
à l'intérieur des W.-C.!

A accrocher sur toi (pourquoi pas?)
ou sur un de tes proches.





1969



LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

UN EVENEMENT:

**OKADA
DEVIENT
CAPITAINE
APACHE...**



**+ UN SUPERBE POSTER
DE CAPITAINE APACHE**

**+ UN REPORTAGE
AU PAYS D'OKADA**

+ HERCULE 8 pages : une croisière mouvementée

+ PIT ET RIK animent les jeux de PIF.

+ YVAIN aborde les terres enchantées.



© Ed. VAILLANT 1969





A GAGNER

1 ORDINATEUR VIDEOPAC AVEC UNE CASSETTE

+ 10 JEUX ELECTRONIQUES

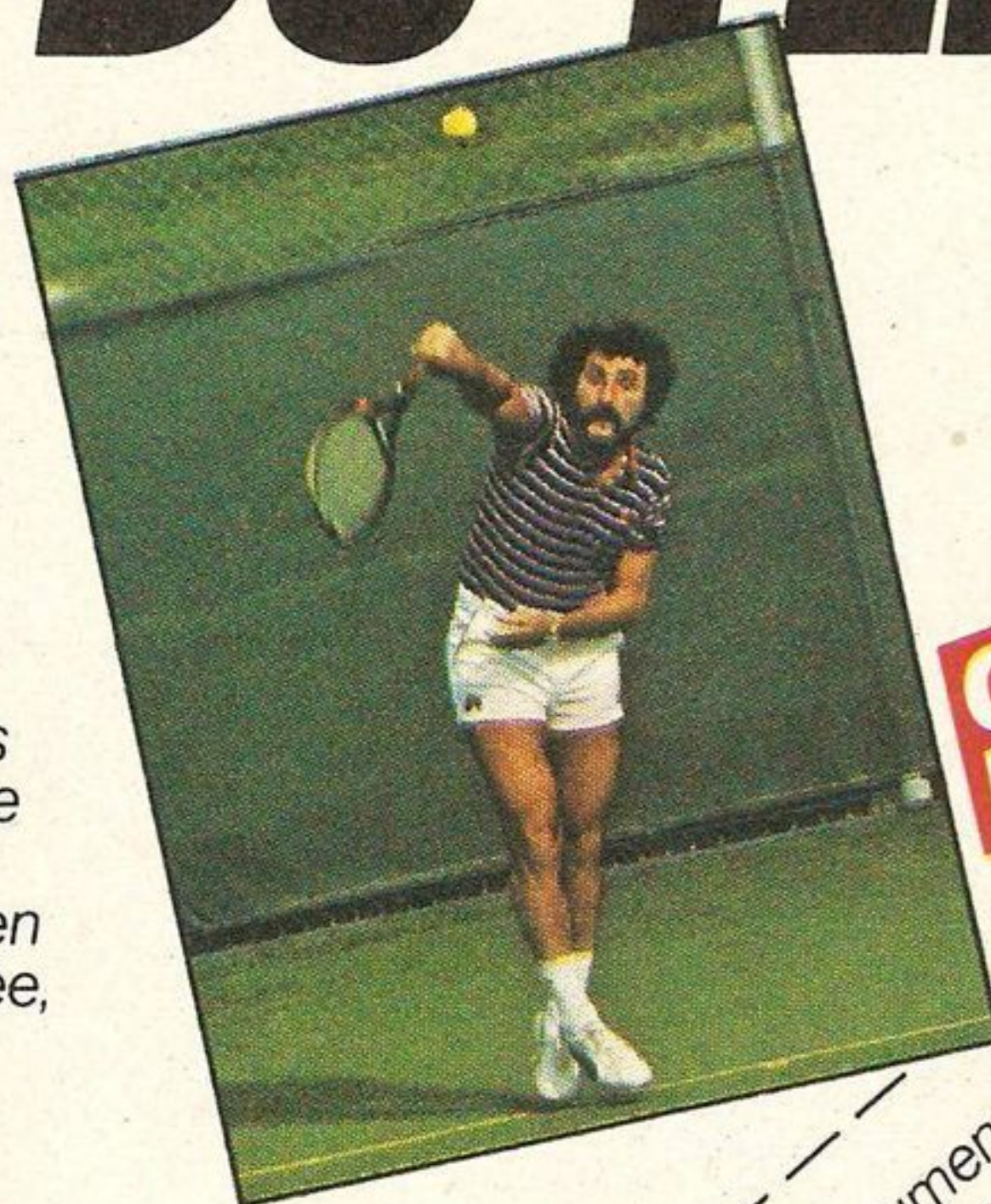
EN VENTE
CHEZ TON
MARCHAND DE
JOURNAUX

ION TIRIAC: LE SECRET DU TENNIS.

ION TIRIAC détient un secret, qui a fait de lui un joueur redouté, et maintenant un maître recherché par les plus grands.
Son secret: condition physique + bagage technique + subtilité tactique + équilibre psychique = tennis total (le tennis qui gagne).

ION TIRIAC a conçu les "stages tennis Ion Tiriac/ Centre Donnay" à Grand Stade. Il a recruté, formé, préparé les professeurs et entraîneurs. Il s'est donné tous les moyens techniques (cours, encadrement, audio-visuel). Tout cela avec sa passion et sa science du tennis, pour vous faire bénéficier de son secret, que vous soyez débutant ou joueur confirmé.

En remplissant le coupon réponse ci-dessous, vous vous offrirez de grandes joies: comprendre ou mieux comprendre le tennis, progresser, progresser encore. Dans le cadre enchanteur de Grand Stade à St-Cyprien en Roussillon, une oasis de verdure au soleil de la Méditerranée, tout près de Perpignan.



CENTRE DONNAY

Pour recevoir une documentation gratuite sur les vacances-tennis Ion Tiriac, renvoyez ce coupon-réponse à Ion Tiriac/Grand Stade Centre Donnay/66750 Saint-Cyprien. Tél. (68) 21.24.21

Nom _____ Adresse _____

Profession du père _____

Tél. _____ Age _____

Spécial 8-16 ans
forfait pension complète,
pendant tous les congés
scolaires: 2000F.



Saint-Cyprien
Tout près de Perpignan

Avec la participation de Donnay, Penn, Ellesse, Green Set, Bic Marine, Perrier, Mazda, Olympia, Capri Loisirs et Midi Libre.

Les jeux de Pif

Chaque jeu porte un certain nombre de * selon sa difficulté :
 * faciles. ** astucieux. *** champions.

Conception: Roger Dal

1. QUI EST QUI? **

Un riche collectionneur organise une réception.

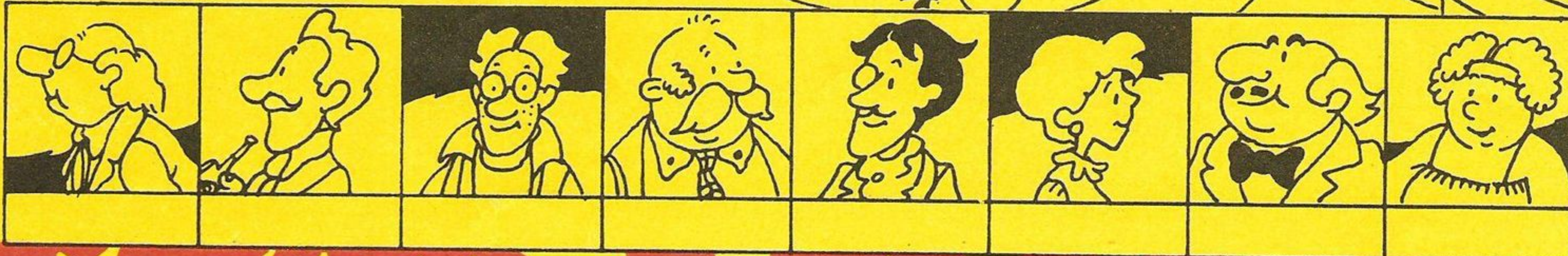
1) **NOMS?** Pour connaître le nom de chaque personne, il suffit de redonner à chacun la bulle qui lui appartient.

2) **PRÉNOMS?** Redonne son prénom à chacun, sachant que : Julien porte des lunettes, mais pas de moustaches; Donald, qui a une cravate, parle avec Victor; Agathe est la femme du riche collectionneur dont la secrétaire s'appelle Solange; Félix ne dit rien; quant à Gaétan, il tutoie son ami Edouard.

Inscris le nom et le prénom, sous chaque personnage.



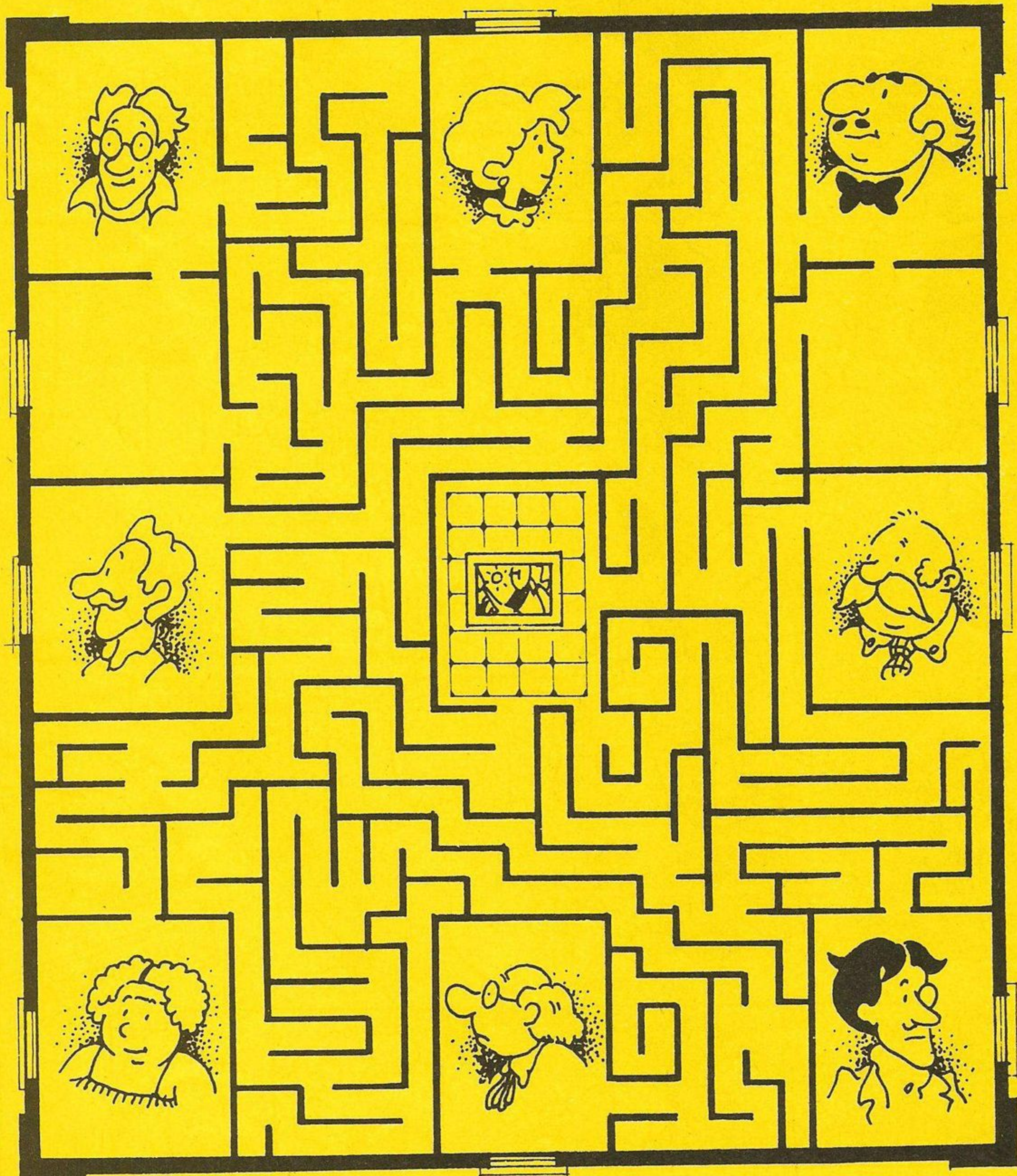
ATTENTION : Cette semaine, les jeux vont te permettre de mener, toi-même, une enquête policière pleine de suspense! Une fois le décor dressé, et le « coup d'éclat » survenu, il te restera à démasquer le coupable. Ce sera l'ignoble personne que les jeux successifs n'auront pas innocentée... A toi de jouer!



2. COUP D'ECLAIR **
L'expert annonce que le tableau présenté par le collectionneur est un faux! Retrouve les huit différences entre la copie et l'original! Quel ignoble personnage a échangé les tableaux?



Parmi les huit suspects, un seul ne peut pas atteindre la salle d'exposition en partant de sa chambre. C'est le premier innocent!



Derrière ces points, se cache un objet appartenant au 2^e innocent. Les lettres sont les initiales des objets ci-dessous. Il faut relier les points dans l'ordre suivant :

Mon premier sert à clouer,
mon 2^e comporte des poils,
mon 3^e a de fortes mâchoires,
mon 4^e se trouve en paire,
mon 5^e permet de jouer,
mon 6^e se jette,
mon 7^e se trouve à gauche de l'assiette,
mon 8^e attaque le bois,
mon 9^e renvoie la balle,
mon 10^e coupe,
mon 11^e coupe, mais pas les mêmes choses,
mon 12^e est mon premier,
mon tout te donne un objet appartenant au 2^e innocent, qui est :

$$\begin{array}{c} S \\ \bullet \\ C \bullet \bullet R \\ \bullet \\ H \end{array}$$

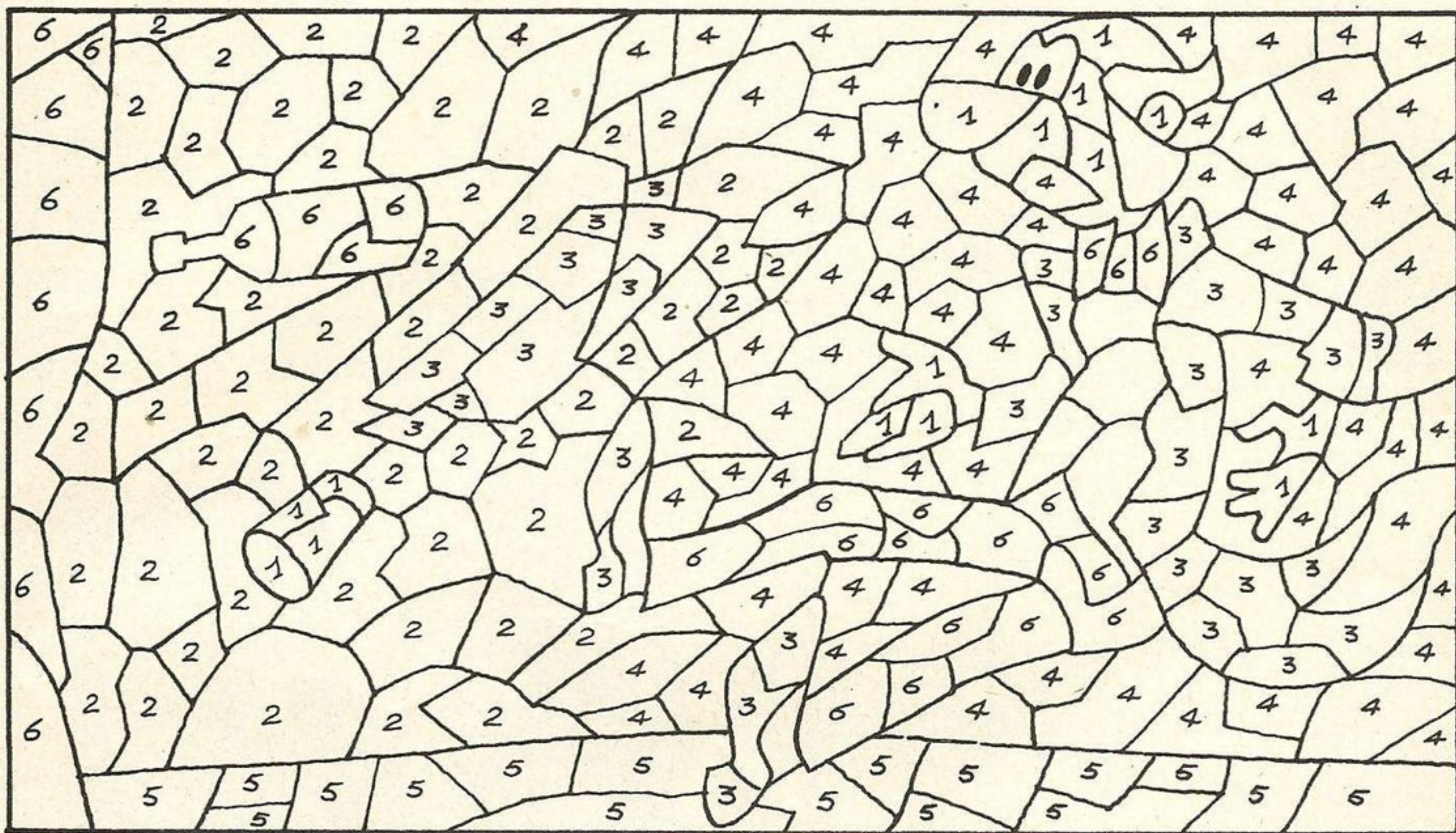

5. *



Corade
Color

Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Ce jeu ne donne ni innocent ni coupable. Code des couleurs : 1 : rose - 2 : vert - 3 : noir - 4 : bleu clair - 5 : bleu foncé - 6 : jaune.



6. BIFTOU... OU PRESQUE !*

En retrouvant et en rayant dans la grille les prénoms ci-dessous, il restera des lettres avec lesquelles tu formeras le nom ou le prénom du 3^e innocent!

Attention : les prénoms se lisent horizontalement, verticalement, de gauche à droite, de haut en bas et de bas en haut, et une lettre peut servir plusieurs fois.

ADÈLE	ARSÈNE	ARISTIDE	ROBERT
AIMÉE	AUDREY	VALÉRIE	ROGER
ALICE	BERNARD	YVES	ROSE

E	N	E	S	R	A	S	E	V	Y
D	O	S	B	O	R	I	S	A	E
I	E	O	T	B	I	U	E	L	R
T	L	R	B	E	S	O	E	E	D
H	U	B	E	R	T	L	M	R	U
L	U	C	R	T	I	G	I	I	A
L	E	N	N	A	D	E	L	E	L
U	A	H	A	M	E	L	I	E	I
O	N	U	R	B	S	A	E	M	C
A	D	A	D	C	I	O	L	I	E
R	R	E	G	O	R	J	E	A	N
S	E	L	U	J	E	X	I	L	A

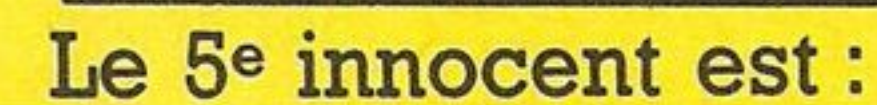
7. LA CHAÎNE***

En partant de l'image A, il faut former une chaîne continue avec toutes les autres. Chaque image est reliée à la précédente par un détail identique. La dernière image de cette chaîne représente le 4^e innocent.



Le 4^e innocent est :

Les lettres que tu inscriras dans les cases marquées d'un astérisque, te permettront de former le nom ou le prénom du 5^e innocent!

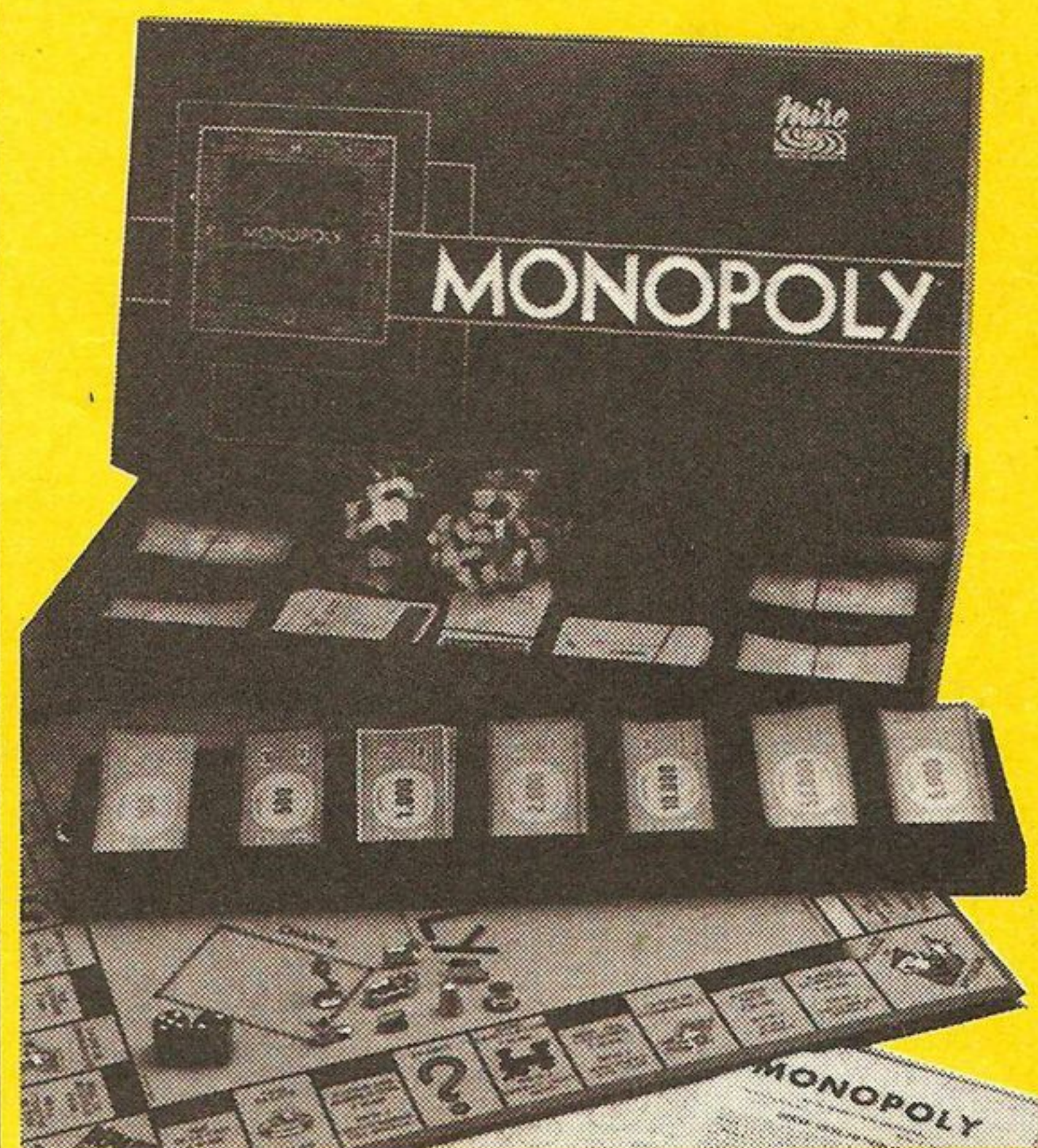


Cette semaine, le gagnant du concours de blagues est Olivier Pasquier, 29170 Fouesnant, avec la bonne histoire que voici :

On se met à table chez les Dupont. Madame Dupont se lève et revient avec du fromage. Monsieur Dupont, qui vient à peine de déplier sa serviette, s'étonne : « Rien que du fromage pour dîner?!

— Hélas oui, mon chéri! Quand les côtelettes ont pris feu et sont tombées sur la tarte, j'ai dû utiliser le potage pour éteindre les flammes... »

Olivier va recevoir le magnifique jeu reproduit ci-contre, un MONOPOLY qui lui est offert par MIRO MECCANO.



Il existe dans ce grenier, un détail qui se retrouve plus de fois que certains autres (détails ou objets). Quel est ce détail? et surtout, combien de fois le trouve-t-on?

Le nombre de fois te donne le nombre de lettres qui compose le nom du 6^e innocent.



Les énigmes de TIM



11. ***

PAR DIRICK

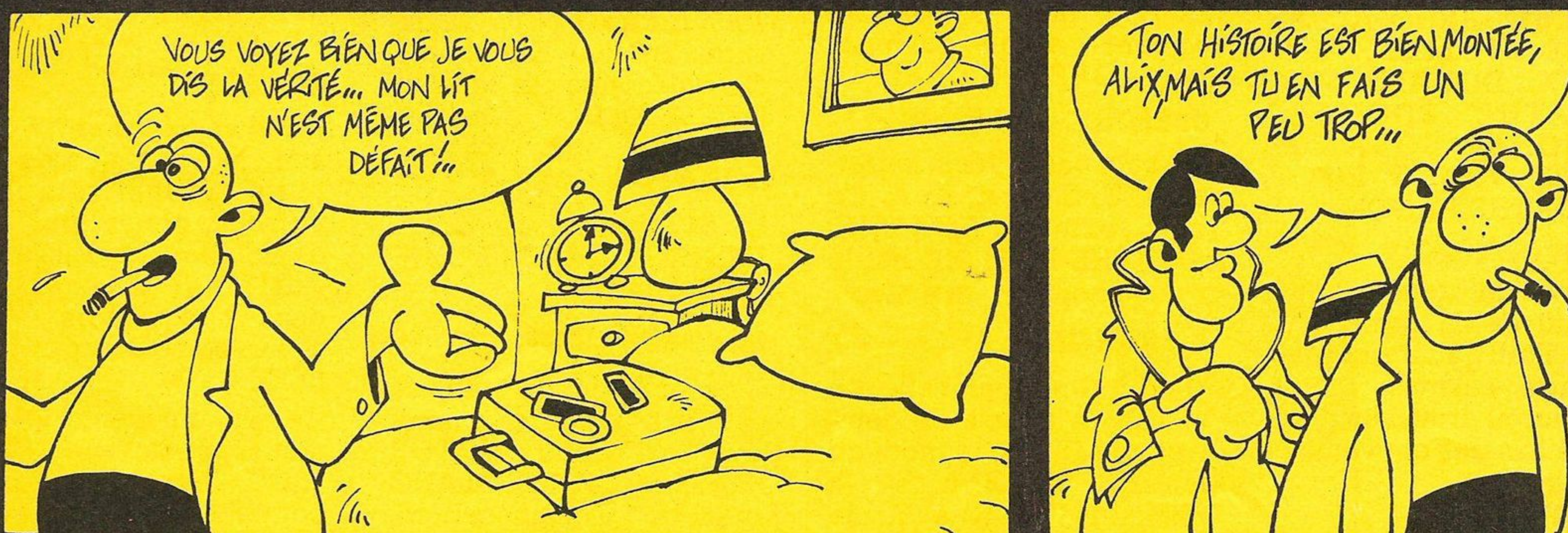
Cette énigme n'entre pas dans le cadre de l'enquête, elle ne te donnera pas le nom d'un innocent, comme les autres jeux de la série... mais celui d'un coupable!



La salle des coffres de la banque Smoutz vient d'être dévalisée. On a percé la porte blindée à l'aide d'un chalumeau.

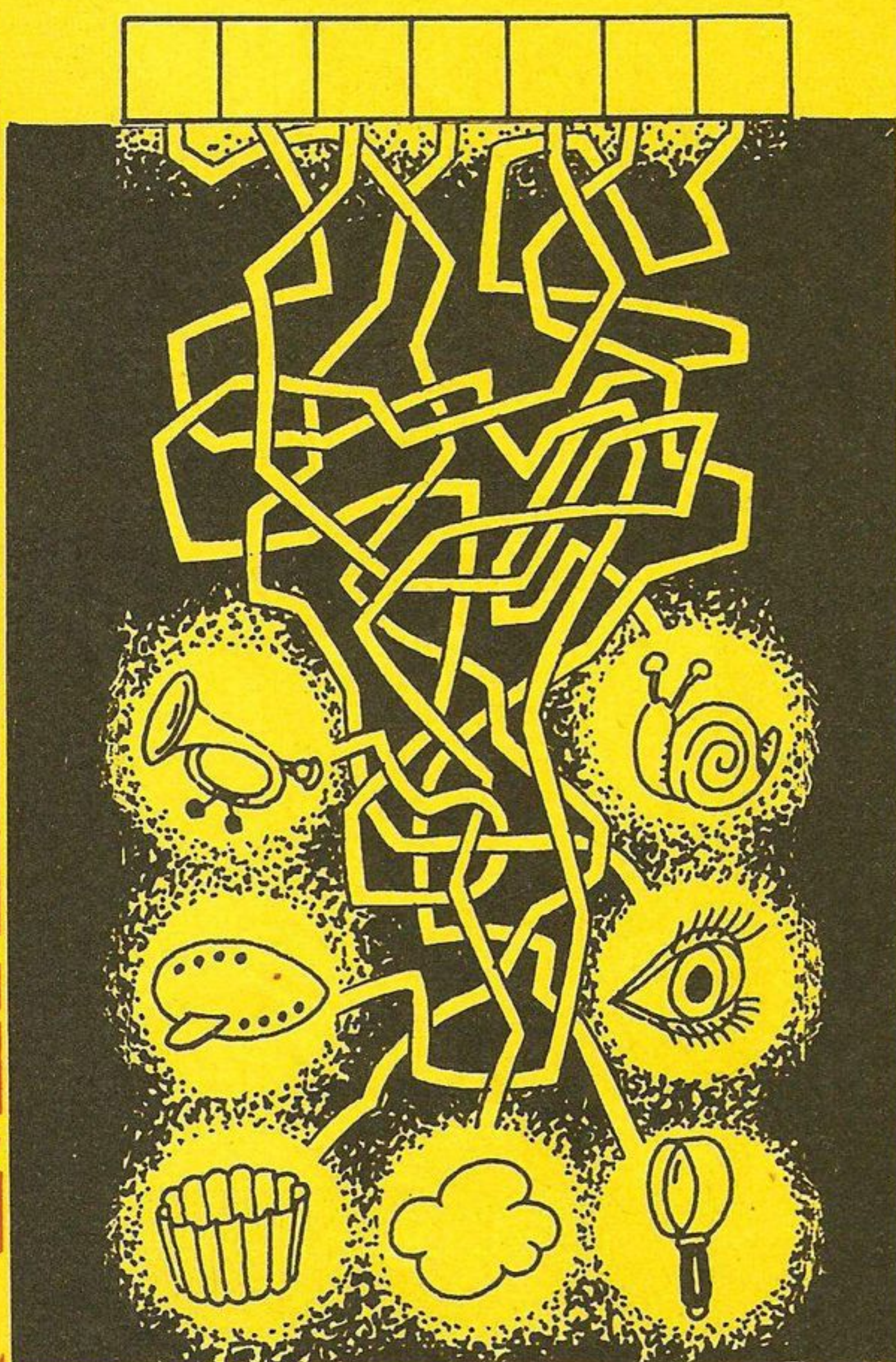


Tim croit reconnaître la manière de procéder d'Alix Propane, cambrioleur notoire spécialisé dans les coffres-forts. Tim rencontre Alix devant chez lui.



Celui-ci semble avoir un alibi irréfutable, mais Tim n'est pas convaincu. Et toi?...

En plaçant, dans la bonne case, l'initiale de chaque illustration, tu obtiendras un mot qui concerne le 7^e innocent.



1) NOMS?

Il fallait redistribuer les bulles ainsi : 1 - D, 2 - F, 3 - G, 4 - A, 5 - B, 6 - C, et 7 - E.

A : ÉDOUARD, B : GAÉ-
TAN, C : AGATHE, D :
DONALD, E : SOLANGE,
F : JULIEN, G : VICTOR, et
le personnage avec ses
lunettes sur le front :
FÉLIX.

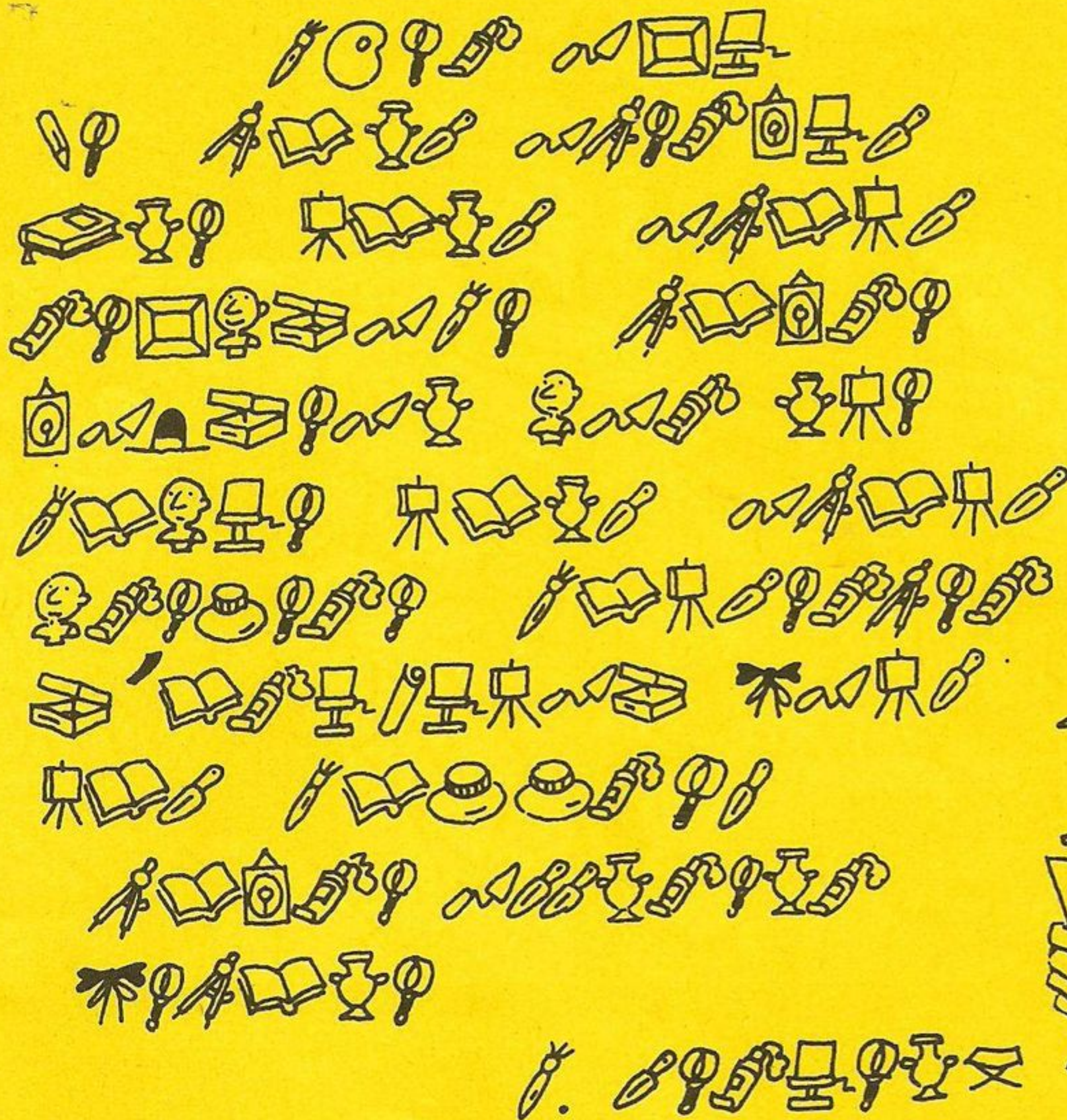
Ce qui donne sous les portraits, de gauche à droite : FÉLIX TOUARD, GAÉTAN DARD, JULIEN TERVIOUX, DONALD MAC ROBATHE, ÉDOUARD PAGOND, SOLANGE BLANC, VICTOR RIPOT, et AGATHE PAGOND.

Les huit différences sont : le haut de la guitare, le soleil, l'œil gauche du personnage, sa main droite, son sourcil droit, son menton, le bas des cheveux, et le collier.

Seule la chambre du personnage central, en bas,

Notre collectionneur a reçu une lettre codée de son assureur, qui a signé : C. SERIEUX.

Cette lettre t'apporte une information qui va te permettre de conclure ton enquête. Quelle est cette information, sachant qu'une même lettre est toujours remplacée par le même symbole, et qu'en plus de la signature, il y a le mot tableau?



ne correspond pas avec la
salle d'exposition. C'est
donc l'expert, FÉLIX
TOUARD, qui est le 1^{er}
innocent.

Il fallait relier dans l'ordre les initiales des mots suivants : Marteau, Brosse, Pince, Gant, Dé, Ancre, Fourchette, Hache, Raquette, Serpe, Couteau. Et pour finir, C à M. On obtient une pipe, qui innocente GAËTAN DARD.

Ne sont pas rayées, les lettres : T, E, G, H, A, A. Ce qui forme : AGATHE. AGATHE PAGOND est le 3^e innocent.

De A à G : la manivelle, de G à D : la boucle de ceinture, de D à B : le motif du fauteuil, de B à H : la pochette, de H à E : le cadre du tableau, de E à C : la clé, et de C à F : le

noëud papillon et le bas de
lampe de bureau.
Ce qui innocente
SOLANGE BLANC.

Horizontalement : La. Besicles. Livrent. Ogres. Acné, Sel. Nia, Dite. P.T.T., Vus. Heurtait. Dring. Tee, Tels.

Verticalement : An. Vélo-
cipède. Signature. Livre,
Tri. Acre, T.N.T. Lessi-
vage. En, Etui. Est, Lestes.
Ce qui donne les lettres :
L, O, A, D, D, N, avec les-
quelles on forme
DONALD.

Le 5^e innocent est donc :
DONALD MAC ROBA-
THE.

C'est l'étiquette qui se retrouve 5 fois. le 7^e innocent est donc VICTOR RIPO. SOLANGE BLANC ayant déjà été innocentée, c'est le seul à avoir un nom formé de 5 lettres.

Oui, Alix en fait un peu trop... S'il était réellement parti en voyage, le réveil à la tête de son lit ne marquerait pas l'heure exacte (voir clocher).

En plaçant dans les bonnes cases les initiales des mots : Ocarina, Clairon, Escargot, Œil, Moule, Loupe, et Nuage, on obtient le mot : MONOCLE.

Ce qui innocent le propriétaire : ÉDOUARD PAGOND.

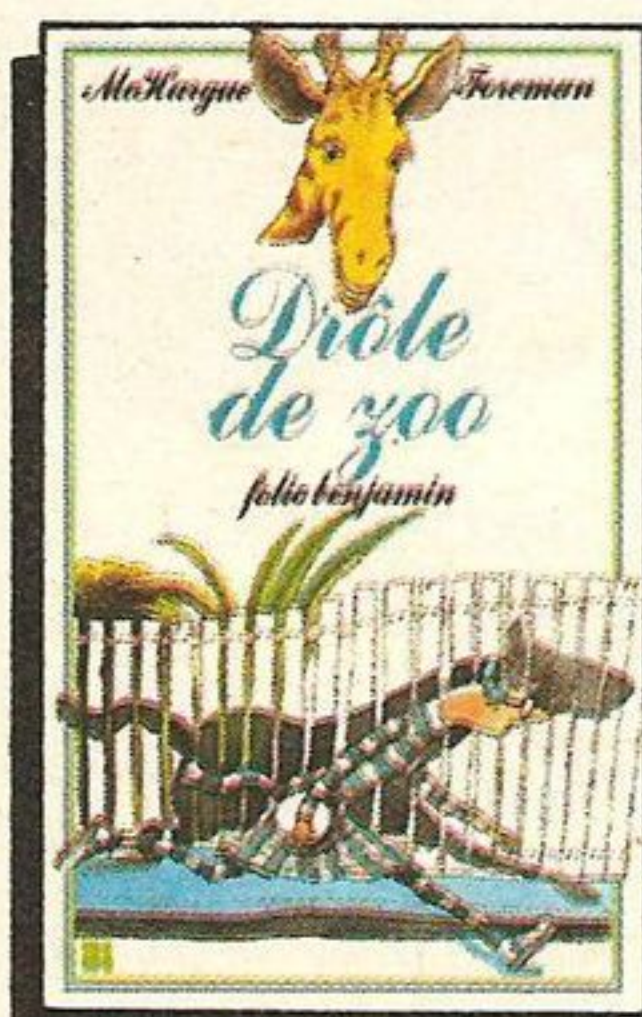
Il fallait décoder : « Cher ami, je vous avertis que nous avons remplacé votre tableau par une copie. Nous avons gardé l'original en sécurité dans nos coffres. Votre assureur dévoué, C. SERIEUX ».

Ce qui innocent le dernier suspect : JULIEN TERVIOUX. Seul l'assureur est coupable d'avoir voulu trop bien faire! On peut classer le dossier.

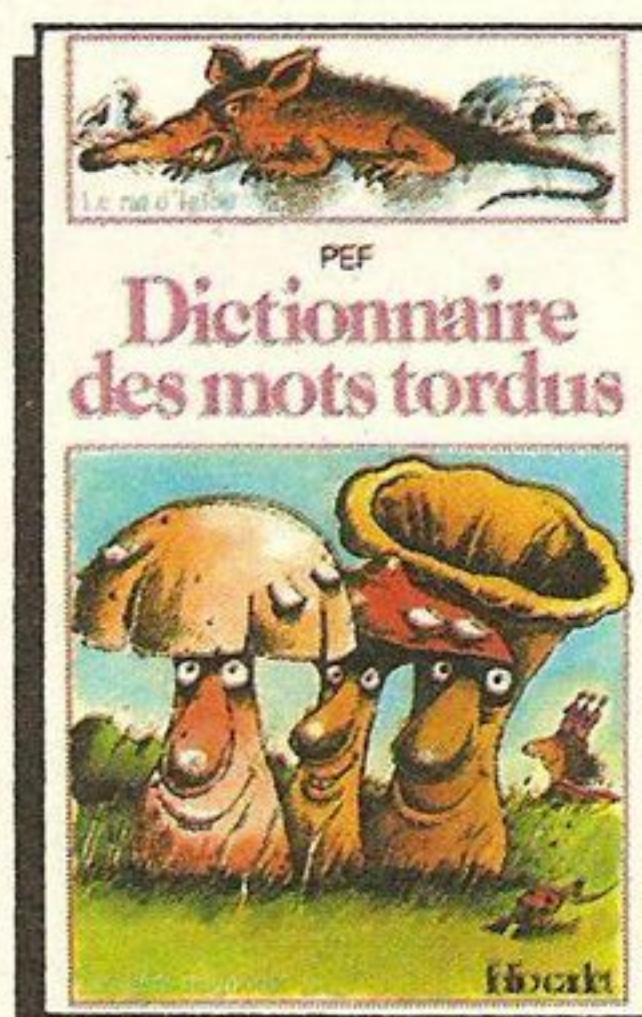


**Participe à LA COURSE AUX TRESORS de
GALLIMARD JEUNESSE avec RTL, RMC et
AIR INTER du 26 mars au 29 avril.
Des milliers de livres, des centaines de
voyages en avion, un super trésor à gagner
pour ta classe.**

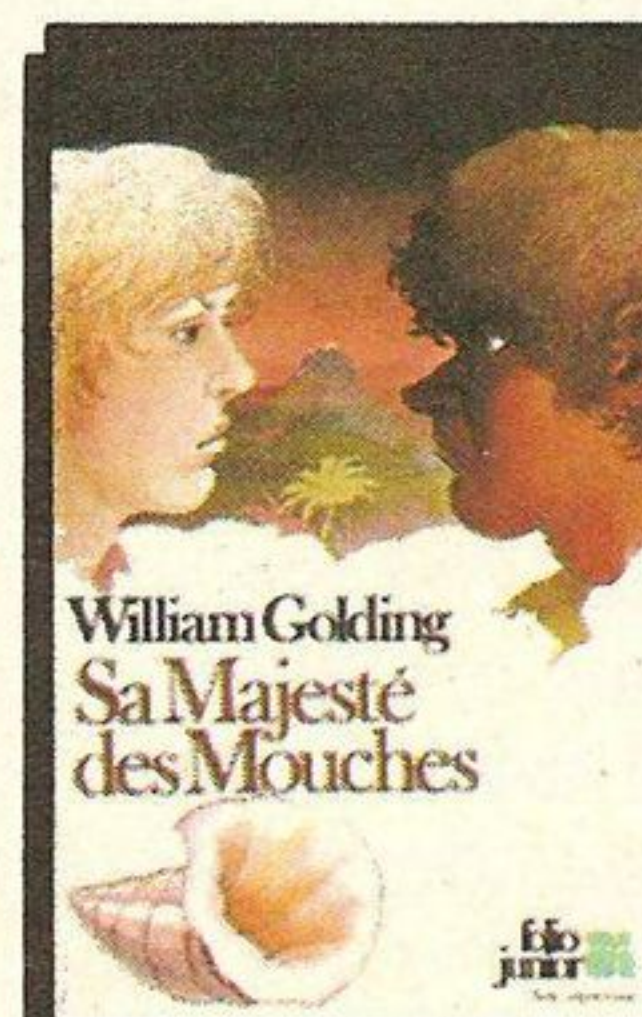
Pour participer, adresse toi à ton libraire



Folio benjamin
Pour les
maternelles,
CP, CE1.



Folio cadet
Pour les
CE 2, CM1,
CM 2.



Folio junior
Pour les
6^e, 5^e,
4^e, 3^e.



ME VOICI Avec mon jeu

2 VÉLOCROSS, 2 WALKMANS, 2 JEUX
20 COFFRETS GARCIMORE, 50 MINIM

CE JEU CONCOURS SE COURT EN 2 ÉTAPES :



LE BON SENS

1 Voici une bande dessinée de Léo et son gardien, dont les scènes ont été mélangées et replacées dans le mauvais ordre. Indique, dans ton bulletin-réponse, l'ordre réel des images (le bon sens). Chaque image sera désignée, dans ta réponse, par la lettre qu'elle porte.



LES ANIMAUX SYMPAS

2 Notre ami Jean-Pierre Dirik a dessiné douze animaux bien sympathiques. Classe-les, dans ton bulletin-réponse, par ordre de préférence.

CI... ME VOILA!

concours aux 100 cadeaux.

ÉLECTRONIQUES SECTOR, 4 DISCOGRAPHES, 20 MAQUETTES TABARLY, MASTER-MIND MECCANO.



POUR AVOIR LE MAXIMUM DE CHANCES DE GAGNER :

- Utilise uniquement le bulletin-réponse ci-contre.
- Ecris lisiblement et sans ratures.
- Découpe ton bulletin-réponse (complètement rempli) et colle-le sur le côté correspondance d'une cartepostale.

ATTENTION : les envois sous enveloppe ne sont pas retenus.

Envoie ta carte postale, suffisamment affranchie, pour qu'elle parvienne au *Nouveau Pif* avant le 20 avril 1983.

C'est la date d'arrivée à *Pif* et non pas la date du départ de la poste qui compte.

Dans la case N° 1, tu inscriras la lettre de l'animal que tu trouves le plus sympa; dans la seconde case, tu placeras la lettre de celui qui te semble un peu moins sympa, et ainsi de suite...

Les gagnants seront ceux (ou celles) qui, ayant trouvé le bon ordre des images de la B.D., auront envoyé l'une des listes de préférence des animaux la plus voisine de la liste-type qui se dégagera de l'ensemble des réponses.

BULLETIN-RÉPONSE

1. ORDRE DES IMAGES :

- | | |
|--------|---------|
| 1..... | 6..... |
| 2..... | 7..... |
| 3..... | 8..... |
| 4..... | 9..... |
| 5..... | 10..... |

2. CLASSEMENT DES ANIMAUX SYMPAS :

- | | |
|--------|---------|
| 1..... | 7..... |
| 2..... | 8..... |
| 3..... | 9..... |
| 4..... | 10..... |
| 5..... | 11..... |
| 6..... | 12..... |

Nom
 Prénom Age
 Adresse
 Code
 Ville

LE
NOUVEAU PIF
JEU AUX
100 CADEAUX
 126, rue La Fayette
 B.P.90
 75461 PARIS
 CEDEX 10

LE NOUVEAU
Pif

SUPER CAPOTÉ

12F

LES ANTENNES DE CARLOS

UN POSTER
GÉANT
DE CARLOS
PIF, HERCULE
ET CARLOS
DANS "EXTRA-
TERRESTRES"

CHEZ
TON MARCHAND
DE JOURNAUX

- DES RECETTES EXTRA
- DES TOURS DE MAGIE
STUPEFIANTS

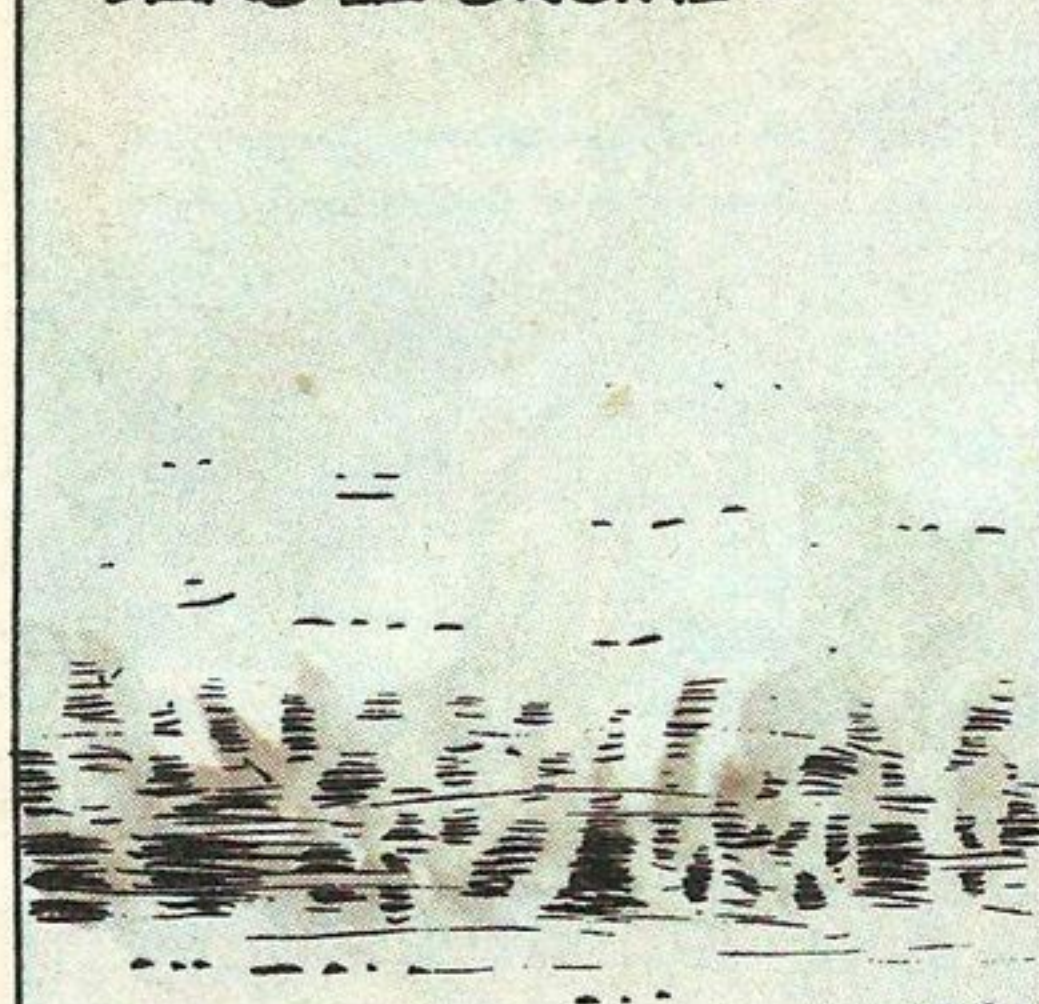
TARAO

L'ENFANT SAUVAGE

Le dernier Homme



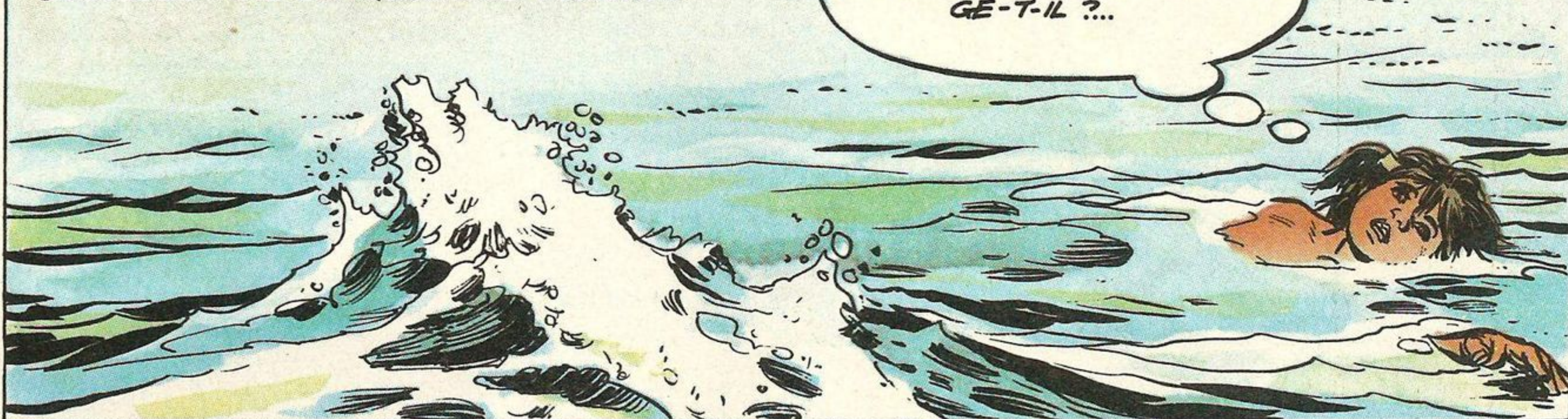
LE RIVAGE S'ESTOMPA
DANS LA BRUME...



TARAO
EST STUPIDE
D'AVOIR CRU
QUE LE CIEL
ÉTAIT
MORT !*



IL SE LAISSAIT PARFOIS PORTER PAR
LES EAUX GLAUQUES QU'AGITAIENT
QUELQUES FOIS D'INQUÉTANTS REMOUS...

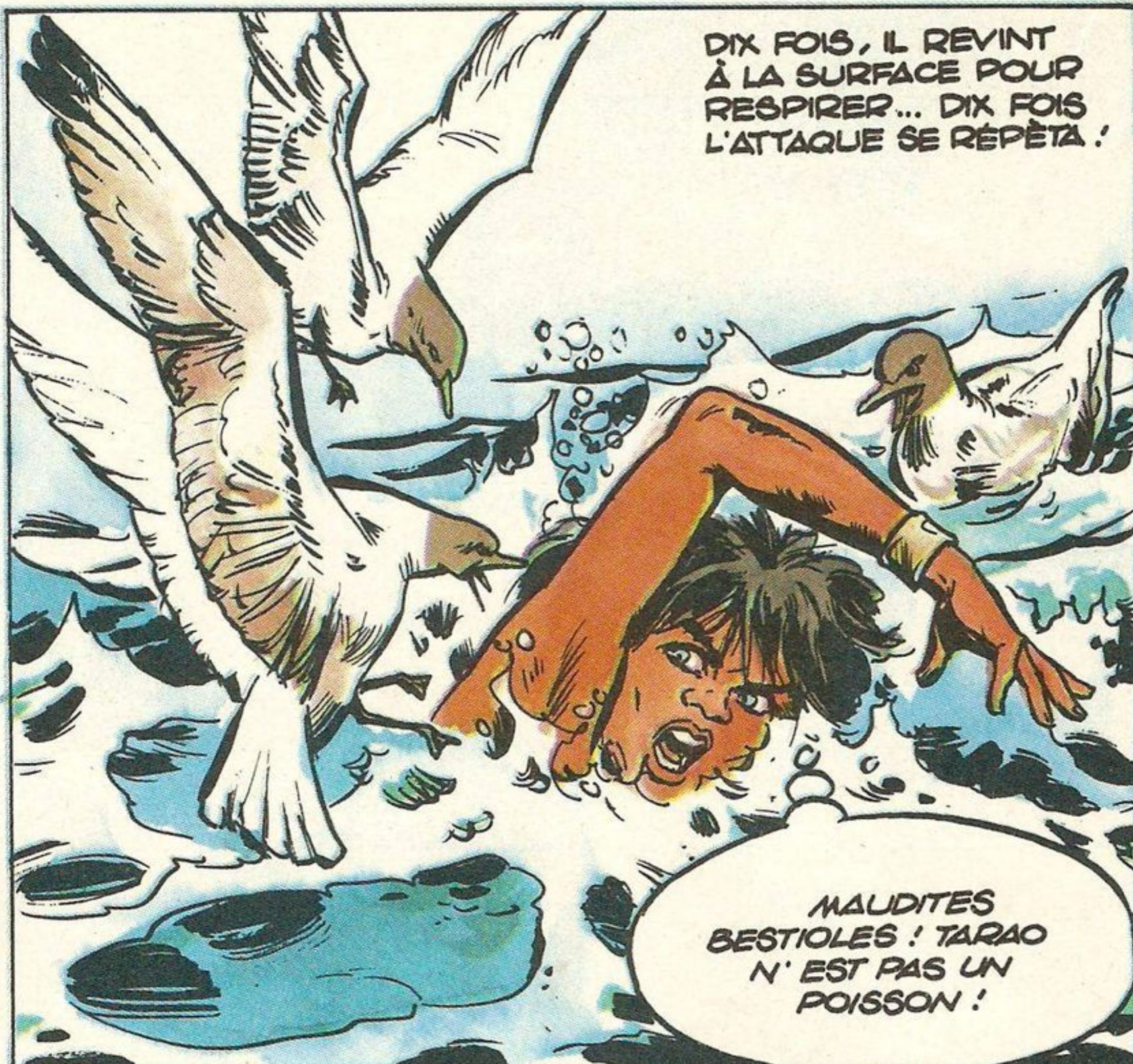


DANS CE MONDE SANS HORIZON,
ANGOISSANT, IL CROYAIT QUE LE
DANGER VIENDRAIT DES PROFON-
DEURS... CE FUT DU CIEL QU'IL
JAILLIT !...

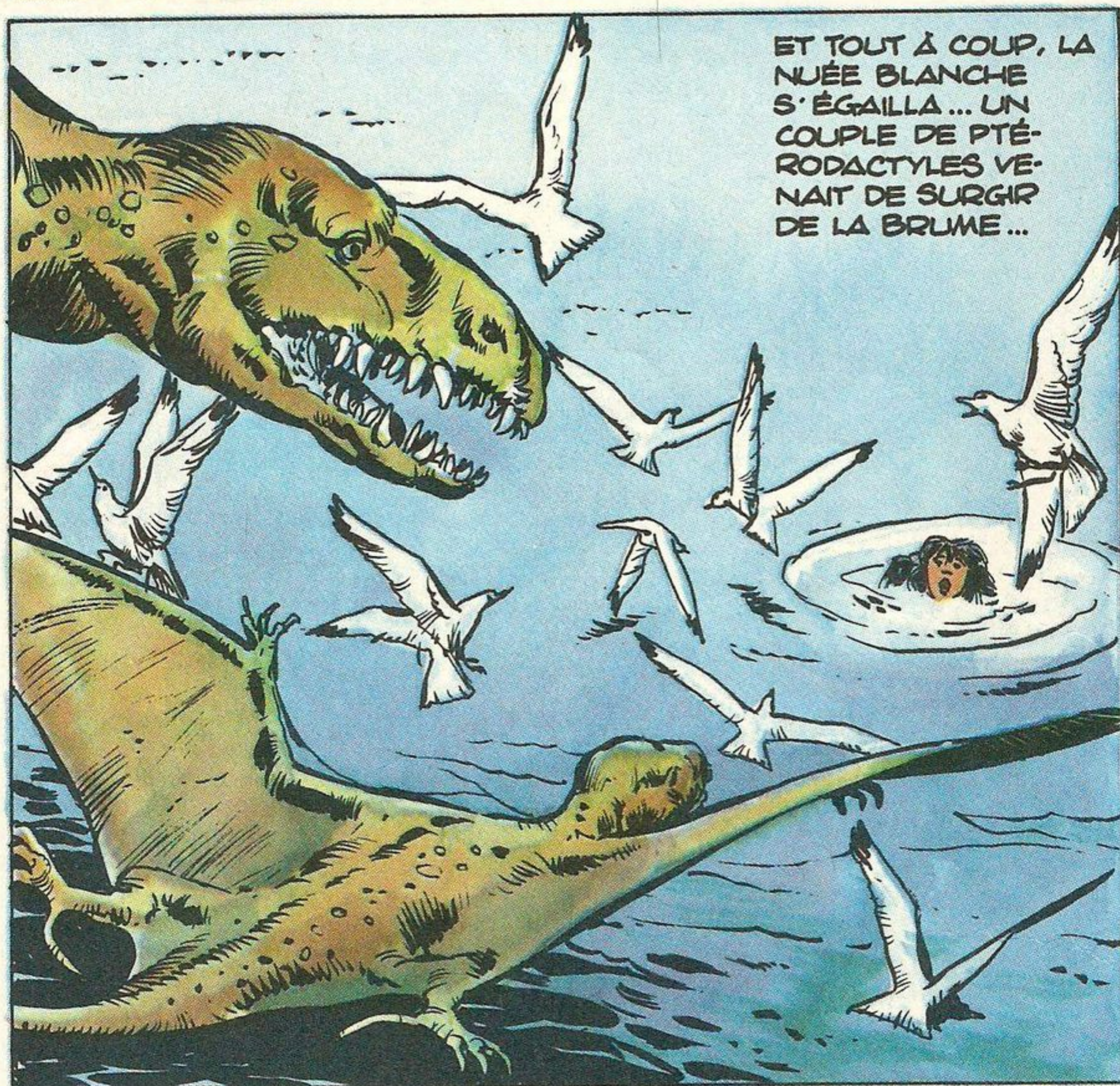


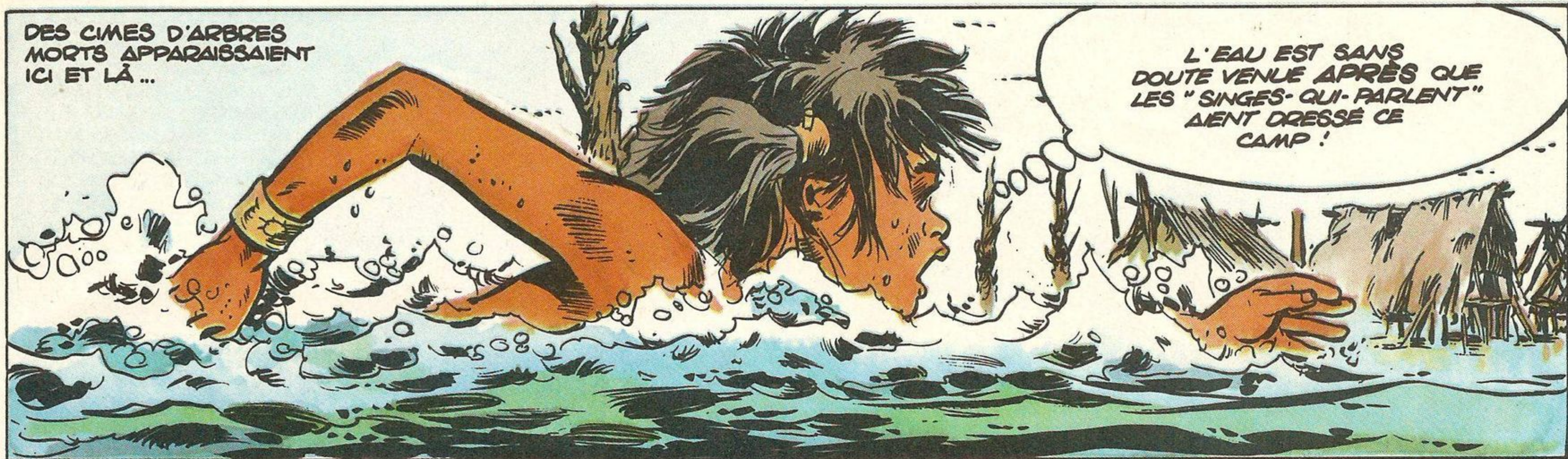
LA NUÉE DES MOUETTES CRIARDES
L'ASSAILLIT AVEC UNE TELLE
SAUVAGERIE...





1969

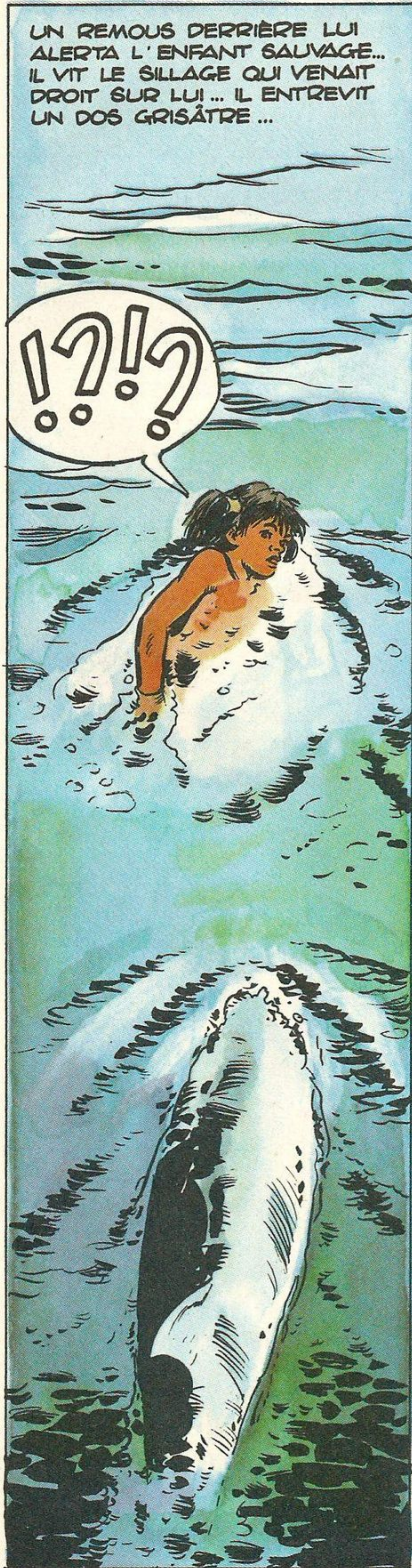




DES CIMES D'ARBRES
MORTS APPARAÏSSAIENT
ICI ET LÀ ...

L'EAU EST SANS
DOUTE VENUE APRÈS QUE
LES "SINGES-QUI-PARLENT"
AIENT DRESSÉ CE
CAMP !

1969



UN REMOUS DERRIÈRE LUI
ALERTA L'ENFANT SAUVAGE...
IL VIT LE SILLAGE QUI VENAIT
DROIT SUR LUI ... IL ENTREVIT
UN DOS GRISÂTRE ...

!?!?



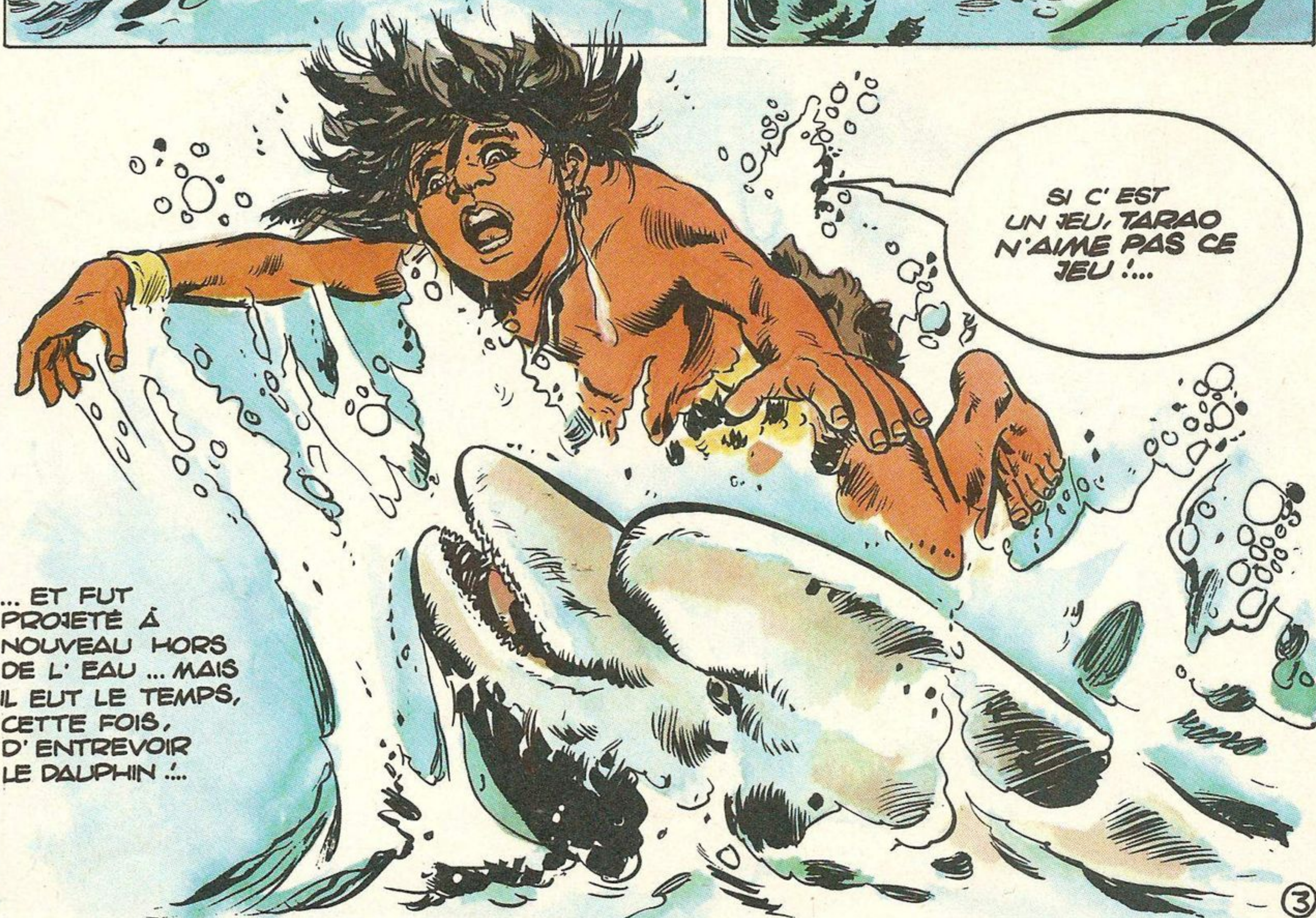
... ET FUT VIOLEMMENT PROJETÉ HORS
DE L'EAU ...

OOOOH !



À PEINE ÉTAIT-IL
RETOMBÉ,
QU'IL SENTIT LA
"CHOSE" GLIS-
SER SOUS LUI...

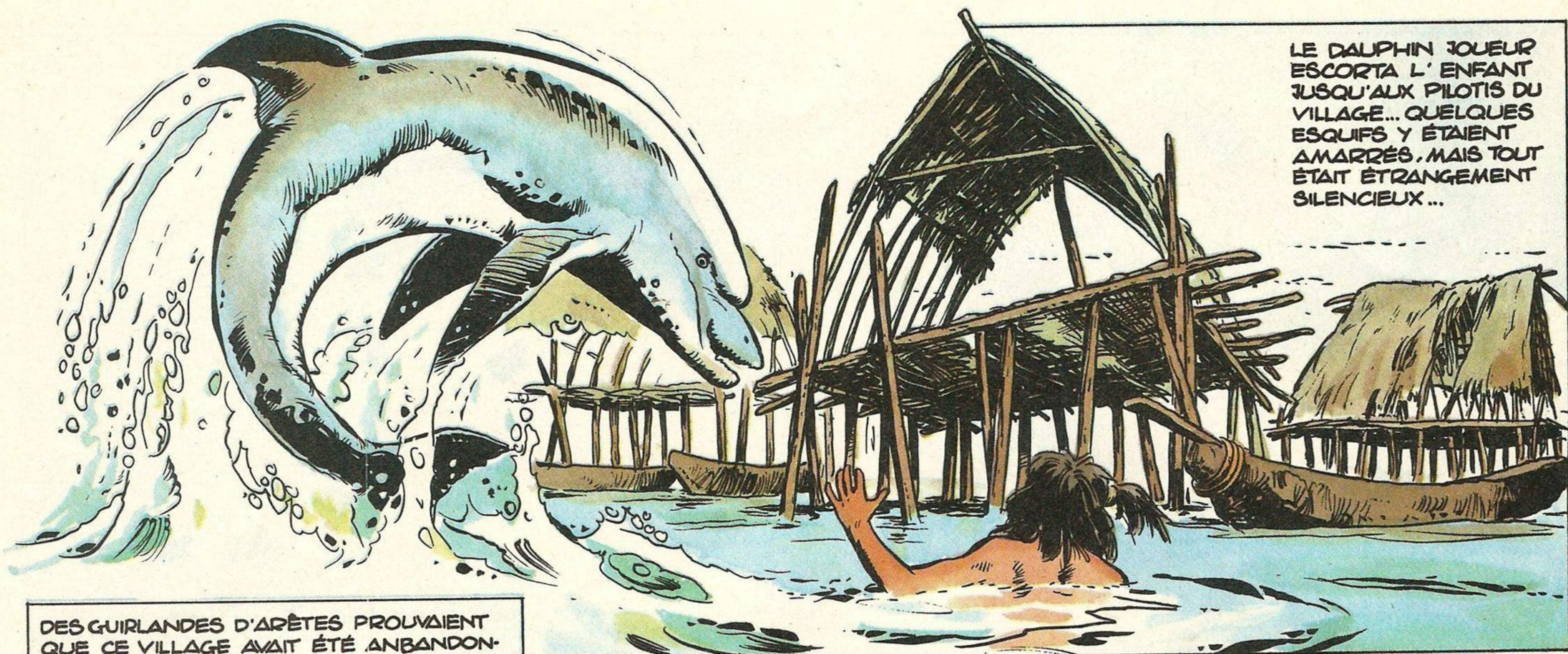
HUM...
TARAO N'AIME
PAS BEAUCOUP
ÇA !...



... ET FUT
PROJETÉ À
NOUVEAU HORS
DE L'EAU ... MAIS
IL EUT LE TEMPS,
CETTE FOIS,
D'ENTREVOIR
LE DAUPHIN ...

SI C'EST
UN JEU, TARAO
N'AIME PAS CE
JEU !...

③



LE DAUPHIN JOUEUR
ESCORTA L' ENFANT
JUSQU' AUX PILOTIS DU
VILLAGE... QUELQUES
ESQUIS Y ÉTAIENT
AMARRÉS, MAIS TOUT
ÉTAIT ÉTRANGÈMENT
SILENCIEUX...

DES GUIRLANDES D'ARÊTES PROUVAIENT
QUE CE VILLAGE AVAIT ÉTÉ ABANDON-
NÉ À LA HÂTE...

TARAO NE
TROUVERA
DONC JAMAIS
LES "SINGES-QUI-
PARLENT"...
JAMAIS !
JAMAIS...

... COMME LE PROUVAIENT
LES HUTTES À DEMI
CALCINÉES ...

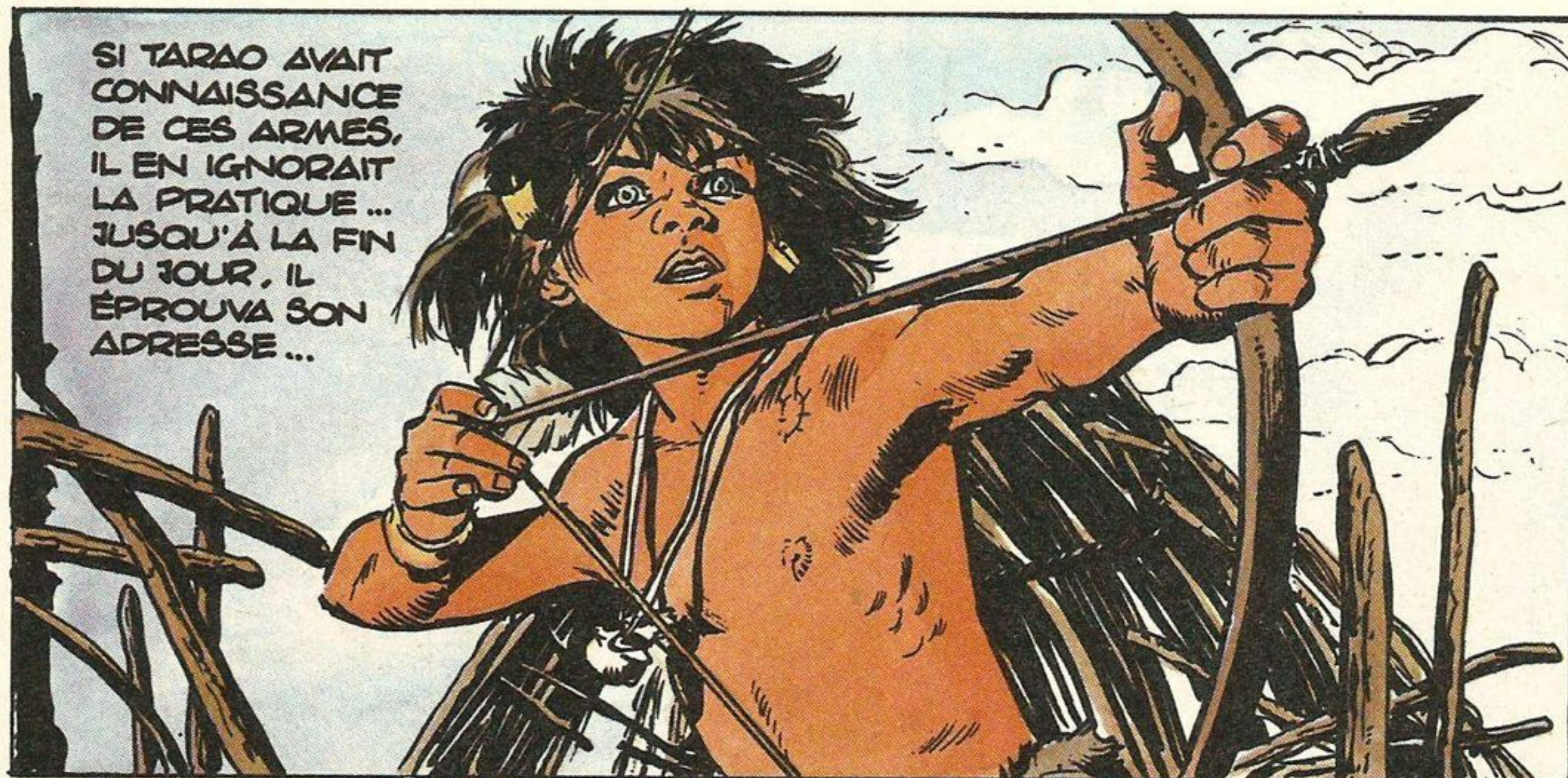
LES " SINGES-
QUI- PARLENT " ONT
FUI SANS EMPORTER
LEURS POISSONS...
NI LEURS
ARMES !

DES ARCS, DES FLÈCHES ET DES LANCES AVAIENT ÉTÉ
ABANDONNÉES LÀ ... MAIS AUSSI DES JATTES ET DES
POTS DE TERRE CUITE ...

OOOOH !

... IMPOSSIBLE
QUE LES " SINGES-
QUI- PARLENT " AIENT
ABANDONNÉ TOUT ÇA !
ILS REVIENDRONT
SANS DOUTE !

LE POIGNARD QU' IL VENAIT
DE DÉCOUVRIR ÉTAIT EN BOIS
DE CERF... SI LE MANCHE EN
ÉTAIT RUGUEUX, LA LAME
AVAIT ÉTÉ PATIEMMENT POLIE.

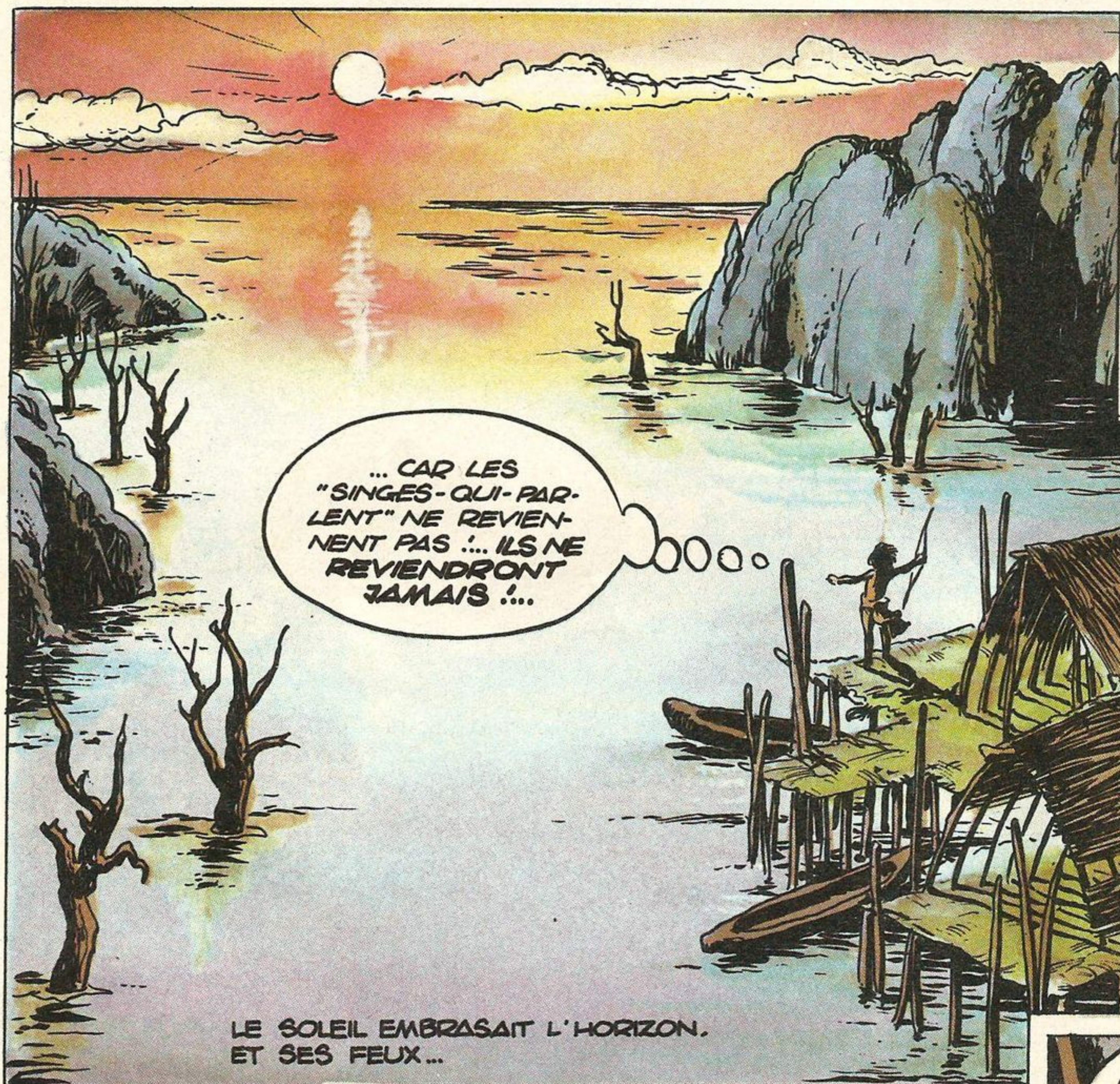


SI TARAO AVAIT
CONNAISSANCE
DE CES ARMES,
IL EN IGNORAIT
LA PRATIQUE...
JUSQU'À LA FIN
DU JOUR, IL
ÉPROUVA SON
ADRESSE...



... ET CELLE-CI ÉTAIT
TELLE QU'IL PLAÇA
BIENTÔT TOUTES LES
FLÈCHES AU CŒUR
DES CIBLES QU'IL
CHOISSAIT !...

TARAO
A TROUVÉ
LÀ UNE ARME
REDOUTABLE !
MAIS IL N'EST
PAS HEUREUX !...



... CAR LES
"SINGES-QUI-PAR-
LENT" NE REVIE-
NENT PAS ... ILS NE
REVIENDRONT
JAMAIS !...

LE SOLEIL EMBRASAIT L'HORIZON.
ET SES FEUX...

... RAPPELÈRENT À L'ENFANT
CEUX DE LA NUIT OÙ IL
AVAIT FAILLI ÊTRE TUE PAR
LES "LANCES DU CIEL"...
CETTE NUIT TERRIBLE OÙ
IL AVAIT PERDU LA
MÉMOIRE, OUBLIÉ TOUS
LES SOUVENIRS DE SA
TENDRE ENFANCE !...



QUE
FAISAIT TARAO
AVANT LA
NUIT DE FEU ?
... POURQUOI
TARAO NE TROU-
VE-T-IL JAMAIS
DE "SINGES-À-
PEAU-LISSE"
COMME LUI ?

L'ENFANT S'ENDORMIT SUR
CES QUESTIONS
SANS RÉPON-
SES...

1969

5

C'EST LE FROID DU PETIT JOUR QUI LE RÉVEILLA ... L'HORIZON ÉTAIT DÉSPÉRÉMENT VIDE ...

"ILS" NE SONT PAS REVENUS !... ET POURTANT ...

UNE PENSÉE ANGOISSANTE, INSIDIEUSE, S'INFILTRAIT EN LUI...

...TARAO A MAINTENANT MAINTES PREUVES DE L'EXISTENCE DES "SINGES-QUI-PARLENT" !...

... MAIS PUISQU'IL NE LES TROUVE JAMAIS, IL N'Y A QU'UNE EXPLICATION : LES "PEAUX-LISSES" ONT DISPARU !...

LES "PEAUX-LISSES" ONT SANS DOUTE EXISTÉ AUTREFOIS!

...MAIS ILS N'EXISTENT PLUS !!!

... ET TARAO EST LE DERNIER, LE SEUL SURVIVANT DE SON ESPÈCE !...

CETTE CONCLUSION ÉTAIT SI DÉSPÉRANTE QUE L'ENFANT SE LAISSA CHOIR, ANÉANTI...

... SI TOUS
LES SIENS ONT
CESSÉ D'EXISTER,
TARAO N'A PLUS
DE RAISON
DE VIVRE !

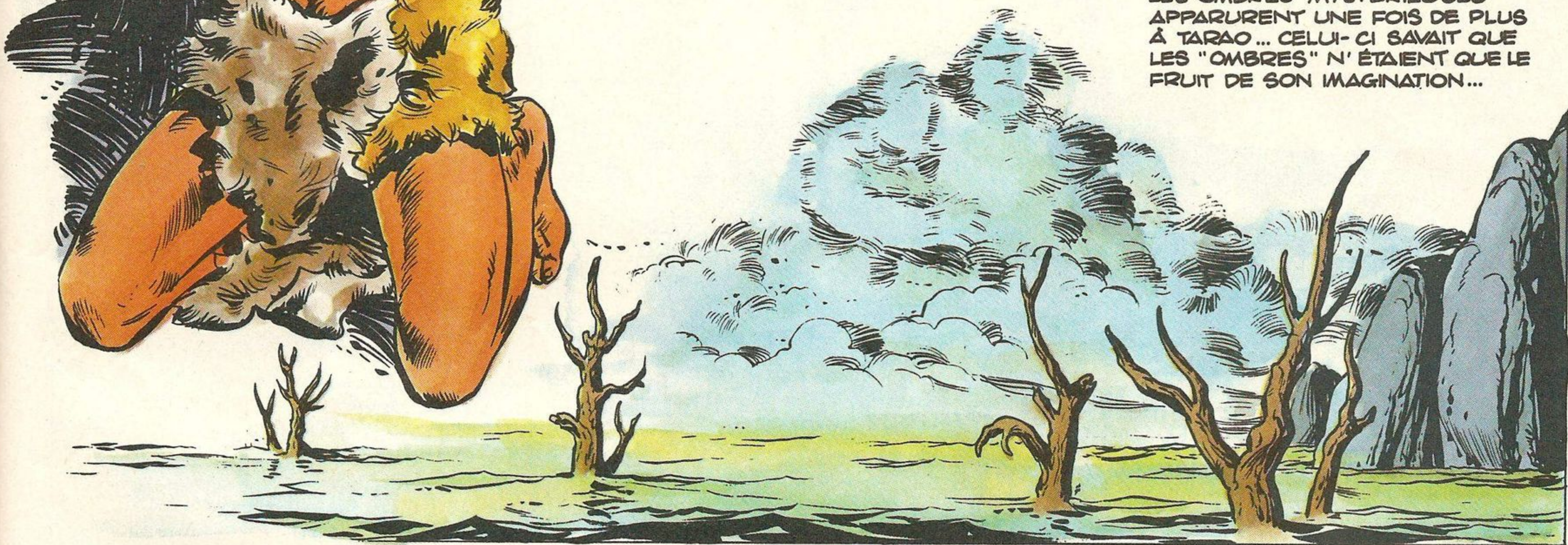


TARAO
POINTAIT LE
POIGNARD
EN BOIS DE
CERF SUR
SON CŒUR...



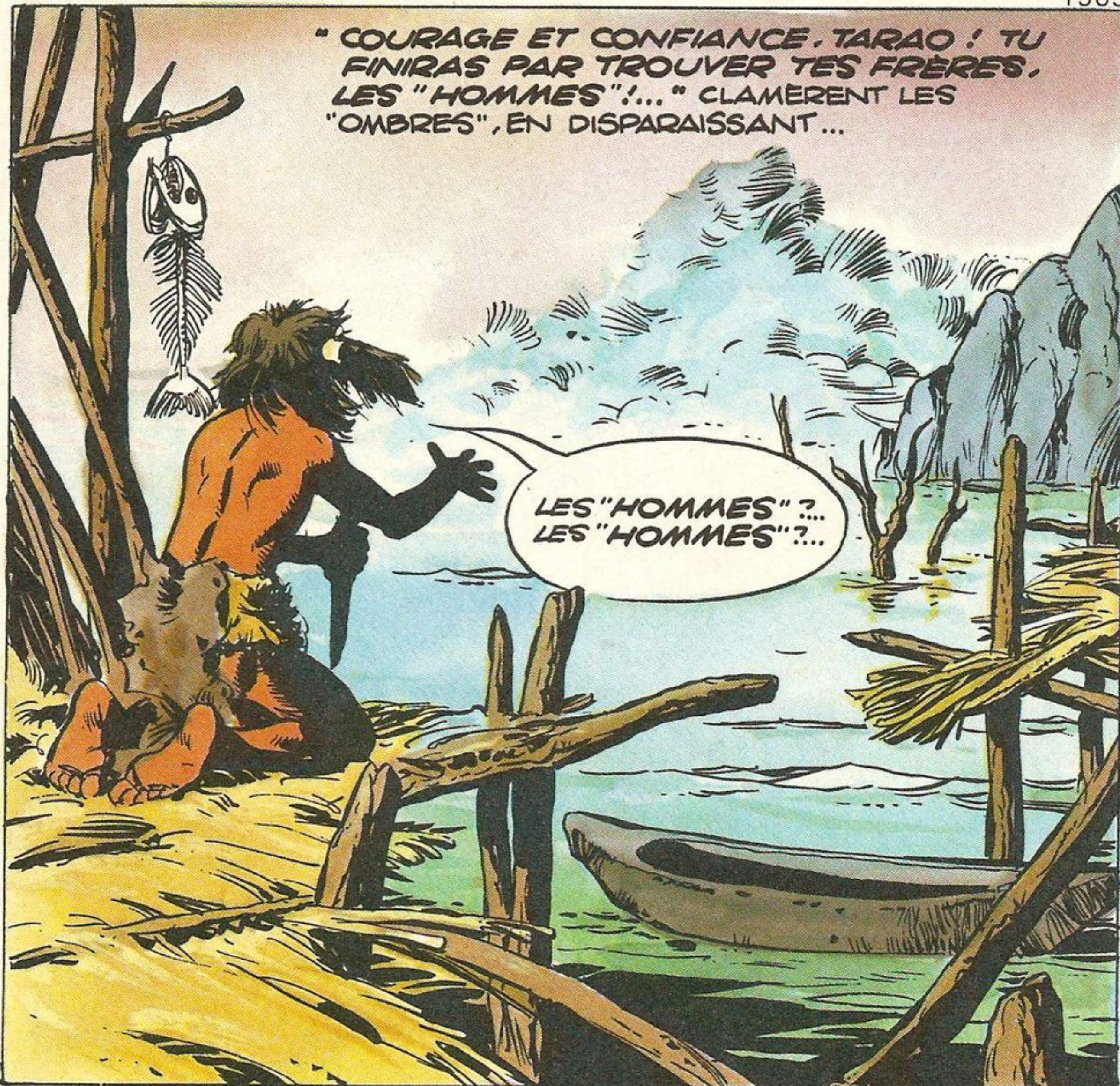
... QUAND UNE VOIX
INTÉRIEURE TONNA :
" TU PERDS LA
RAISON, TARAO,
TU NE DOIS PAS
DÉSESPÉRER !...
JAMAIS ! LÂCHE
CE POIGNARD ! "

LES "OMBRES" MYSTÉRIEUSES
APPARURENT UNE FOIS DE PLUS
À TARAO... CELUI-CI SAVAIT QUE
LES "OMBRES" N'ÉTAIENT QUE LE
FRUIT DE SON IMAGINATION...



1969

" COURAGE ET CONFIANCE, TARAO ! TU
FINIRAS PAR TROUVER TES FRÈRES,
LES "HOMMES" !... " CLAMERENT LES
"OMBRES", EN DISPARAISANT...

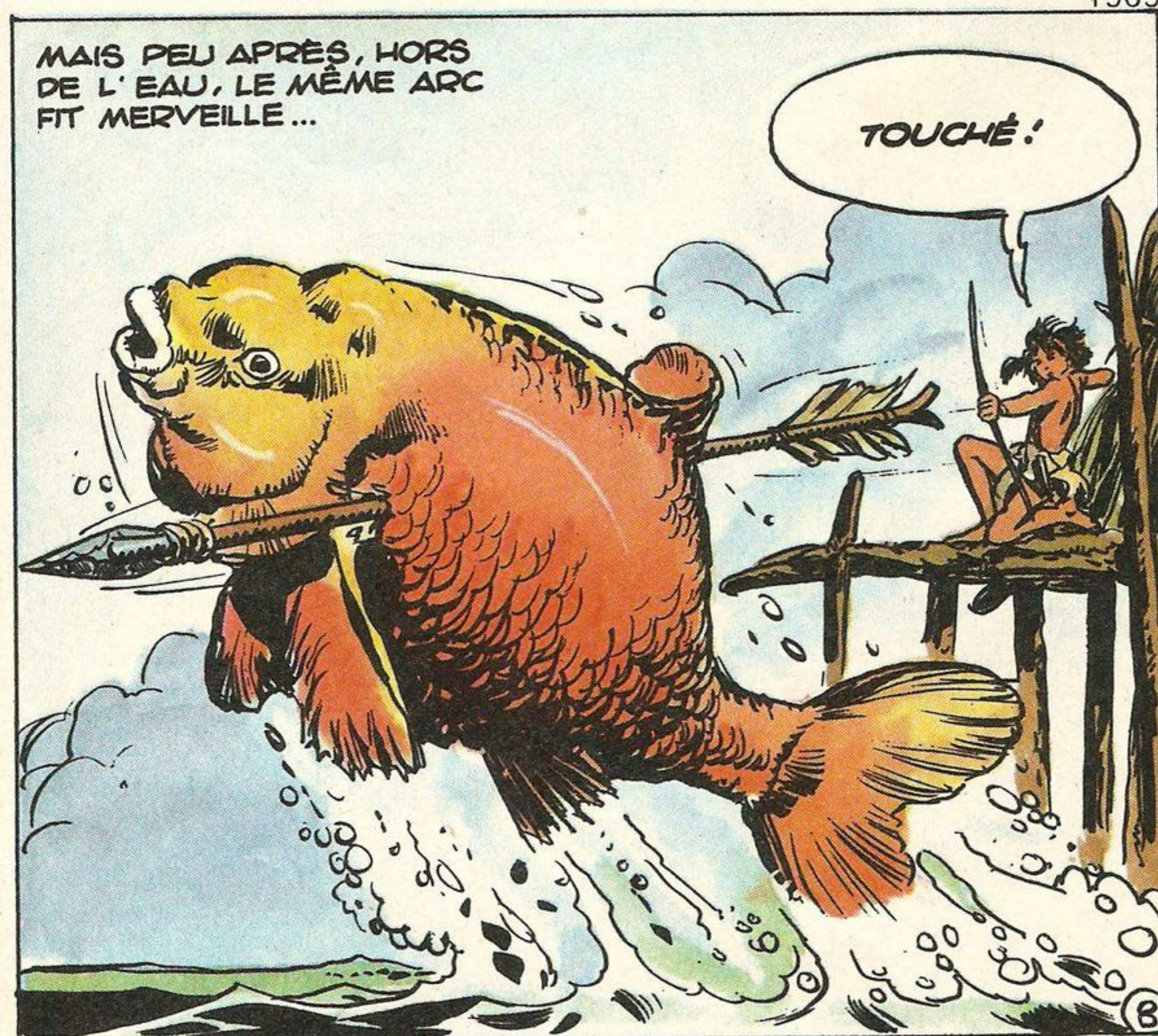
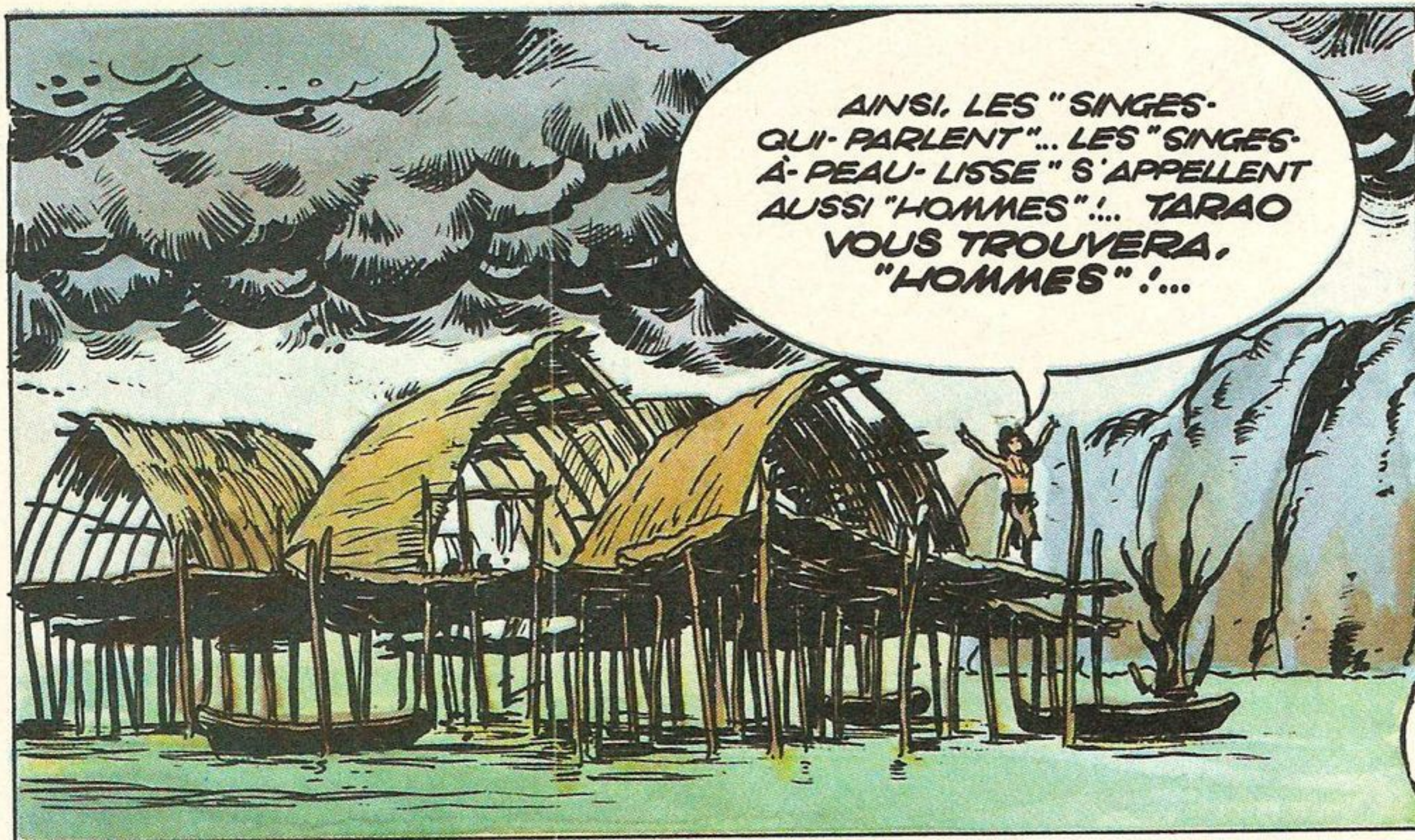


LES "HOMMES" ?...
LES "HOMMES" ?...

LES "HOMMES" !...
LES "HOMMES" !...



L'ENFANT
SAUVAGE
RÉPÉTAIT
LE JOLI MOT,
QUI CHAN-
TAIT À SES
OREILLES...
OÙ AVAIT-
IL DONC
APPRIIS
CE MOT ?
... OÙ, ET
QUAND ?
...

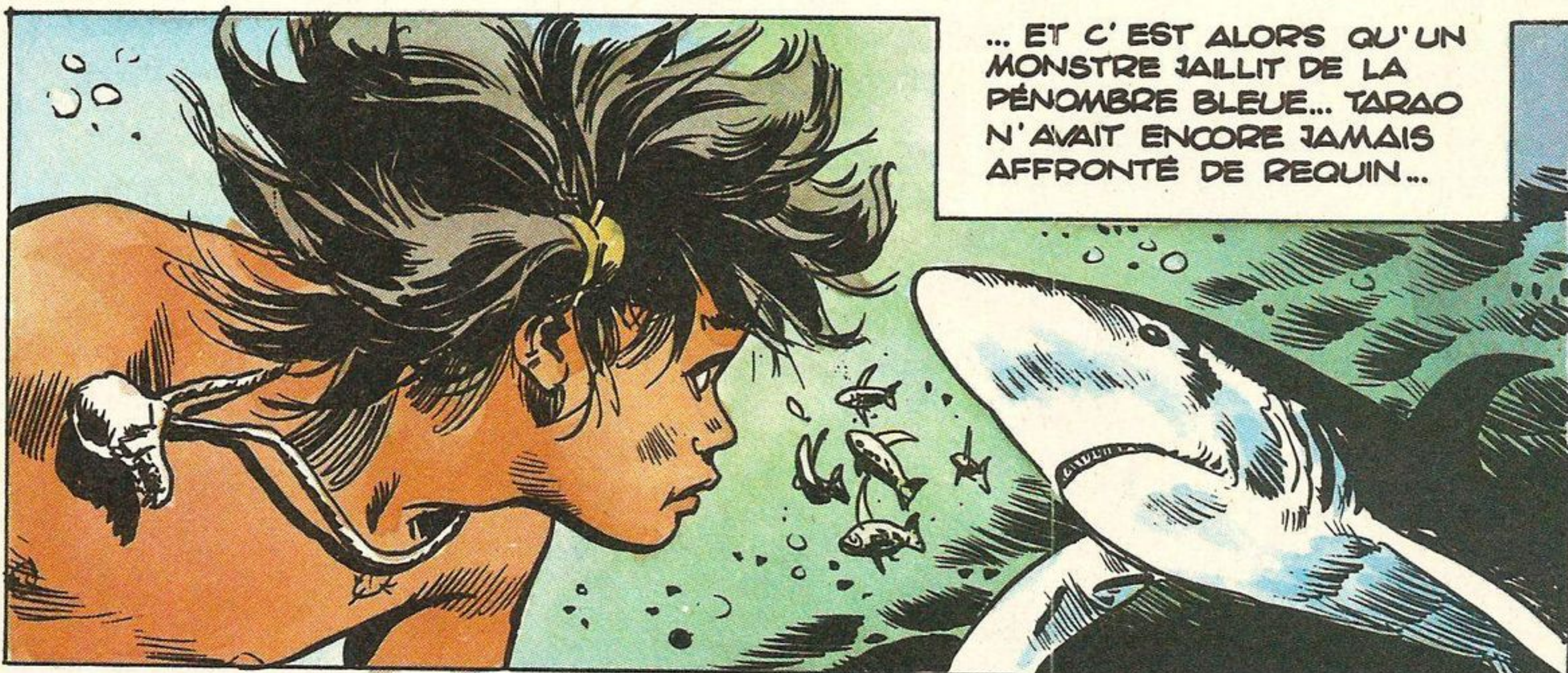


1969

TARAO PLONGEA POUR RÉCUPÉRER
LE POISSON QUI S'ENFONÇAIT DANS
LES PROFONDEURS ...

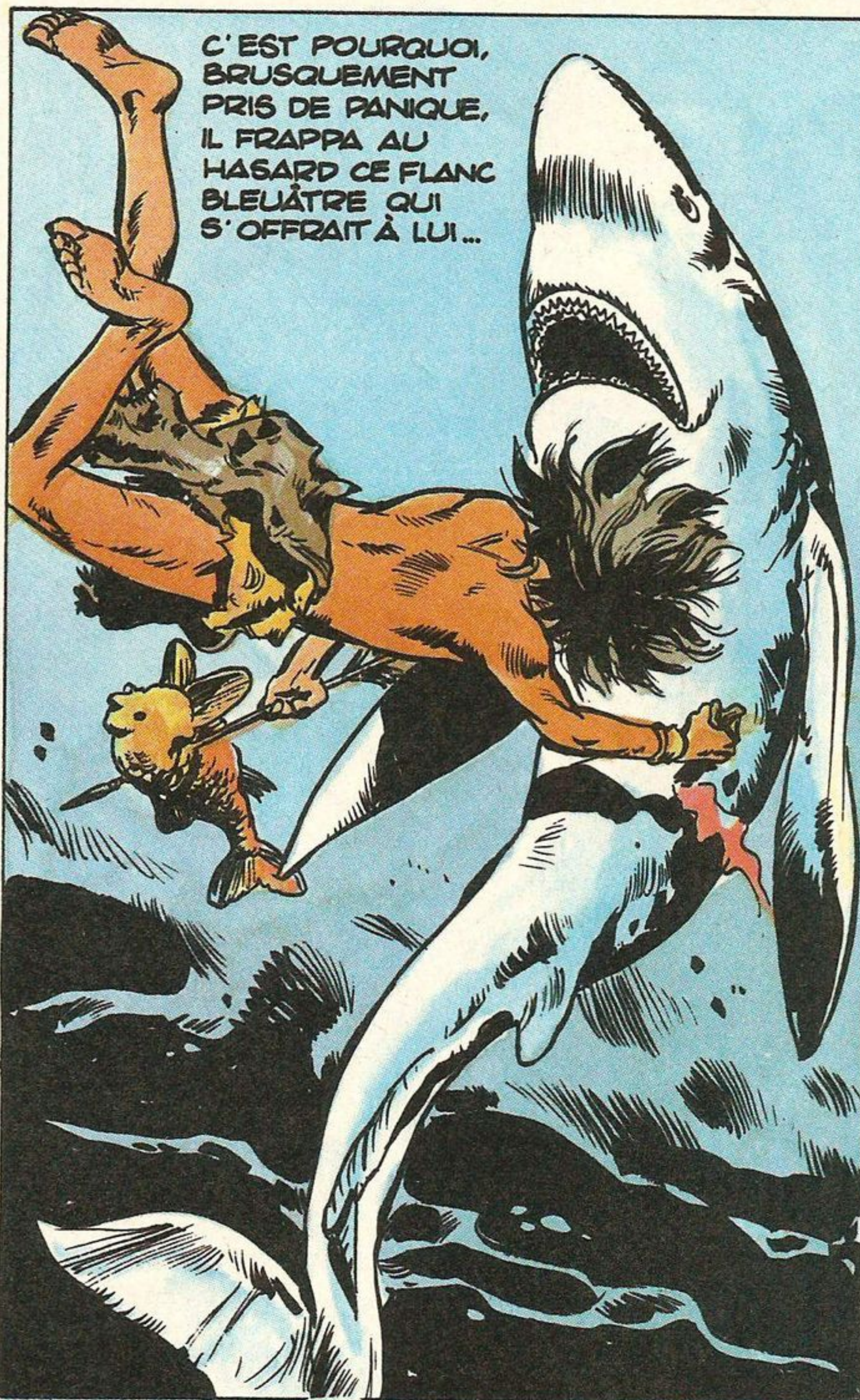


... ET C'EST ALORS QU'UN
MONSTRE JAILLIT DE LA
PÉNOMBRE BLEUE... TARAO
N'AVAIT ENCORE JAMAIS
AFFRONTÉ DE REQUIN...



1969

C'EST POURQUOI,
BRUSQUEMENT
PRIS DE PANIQUE,
IL FRAPPA AU
HASARD CE FLANC
BLEUÂTRE QUI
S'OFFRAIT À LUI...



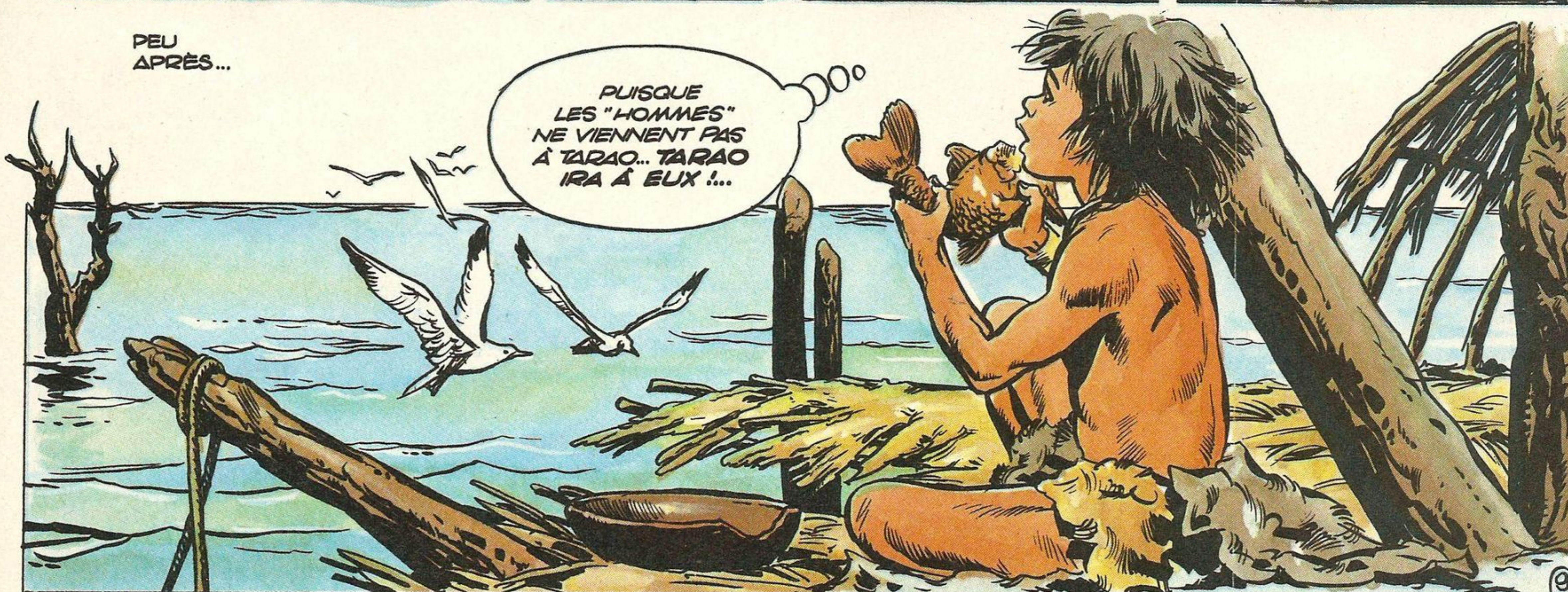
OOOH !... UNE
ARME SI FINE ... SI
BELLE... ELLE EST
PERDUE POUR
TARAO !

LE SQUALE
DISPARUT EN
LAISSANT UN
SILLAGE DE SANG,
LE POIGNARD EN
"BOIS DE CERF"
FICHÉ DANS LE
FLANC !...



PEU
APRÈS...

PUISQUE
LES "HOMMES"
NE VIENNENT PAS
À TARAO... TARAO
IRA À EUX !...



TARAO VOUS TROUVERA,
FRÈRES!

...IL VOUS
TROUVERA
OÙ QUE
VOUS
VOUS
CACHIEZ!

LA CLAMEUR
SE PERDIT
SUR L'INFINI
DE L'OcéAN...

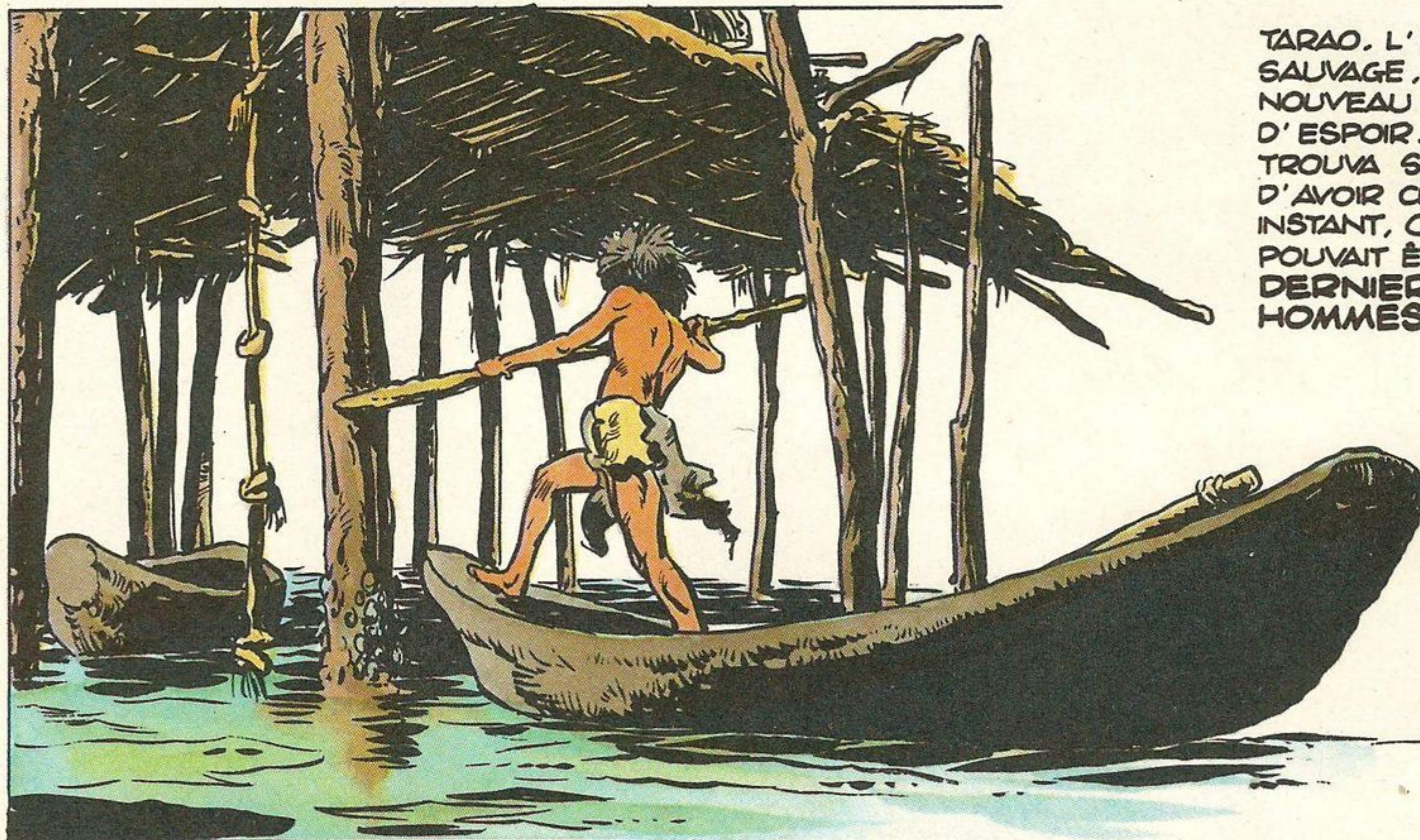


CE BATEAU
PERMETTRA À
TARAO DE S'AVEN-
TURER SUR LE
"TERRITOIRE
SANS
ARBRES"...

* L'OcéAN.

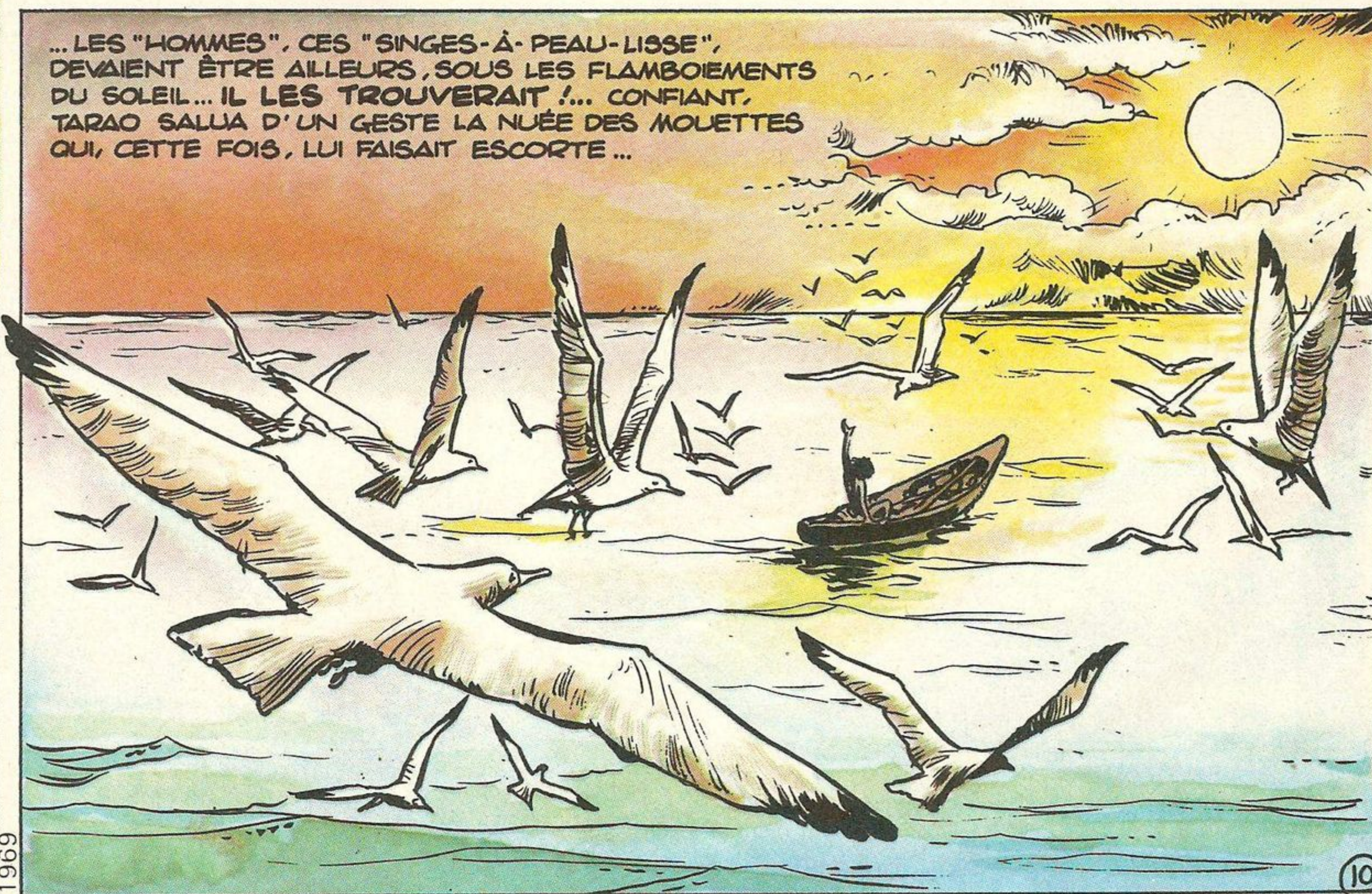


...ET IL
AURA ASSEZ
DE LANCES ET DE
FLÈCHES POUR
AFFRONTER LES
DANGERS QUI
SANS DOUTE
L'ATTENDENT!



TARAO, L'ENFANT
SAUVAGE, ÉTAIT À
NOUVEAU ENVAHI
D'ESPOIR... IL
TROUVA STUPIDE
D'AVOIR CRU, UN
INSTANT, QU'IL
POUVAIT ÊTRE LE
DERNIER DES
HOMMES !...

...LES "HOMMES", CES "SINGES-À-PEAU-LISSE",
DEVAIENT ÊTRE AILLEURS, SOUS LES FLAMBOIEMENTS
DU SOLEIL... IL LES TROUVERAIT !... CONFIANT,
TARAO SALUA D'UN GESTE LA NUÉE DES MOUETTES
QUI, CETTE FOIS, LUI FAISAIT ESCORTE...



**OFFRE
exceptionnelle**

dans la limite des stocks disponibles

JE TE LAISSE LE CHOIX

**5 MAGNIFIQUES
ALBUMS POUR 100 F
SEULEMENT**



Retrouve tous tes héros favoris, Rahan, Pif, Ayak, Capitaine Apache en découvrant les albums cartonnés qui leur sont consacrés et constitue ainsi une véritable bibliothèque.

Choisis parmi les 21 albums proposés, les 5 que tu souhaites recevoir pour 100 F seulement (port compris).

Si tu ne souhaites que 2 ou 4 albums, tu peux les commander pour 44 F ou 82 F.

Mais attention, les stocks sont limités. Aussi dépêches-toi d'en parler avec tes parents et retourne vite le bon de commande accompagné du règlement correspondant.

**BON DE
COMMANDE**

Mets une croix dans la case des albums que tu veux recevoir. 15 jours après la réception de ta commande, tu recevras, chez toi, à ton nom, un paquet poste contenant les albums choisis.

- ☐ La mort de Rahan
- ☐ Le trésor de Rahan
- ☐ Rahan. Le coutelas perdu
- ☐ Rahan. Le spectre de Taroa
- ☐ Rahan. Celles qui marchent debout
- ☐ Pif contre Krapulax
- ☐ Pif. La guerre de l'enerschmoll
- ☐ Pif. Avatars en série
- ☐ Hercule contre Hercule
- ☐ Hercule le Magnifique
- ☐ Ayak. Le loup blanc
- ☐ Ayak. La piste de l'or
- ☐ Ayak. Ruée sur le Yukon
- ☐ Taranis. L'Épée de Vercingétorix
- ☐ Taranis, fils de la Gaule
- ☐ Les Robinsons de la Terre

- ☐ Docteur Justice. Pour les enfants du Monde
- ☐ Capitaine Apache
- ☐ Capitaine Apache. L'enfance d'un guerrier
- ☐ Capitaine Apache. Fils contre père
- ☐ Capitaine Apache. Un papoose de ton âge

J'ai choisis 5 albums, mon règlement est de 100 F.

J'ai choisis 4 albums, mon règlement est de 82 F.

J'ai choisis 2 albums, mon règlement est de 44 F.

Le règlement est à effectuer à l'ordre de la S.E.R.P.

Nom _____ Prénom _____

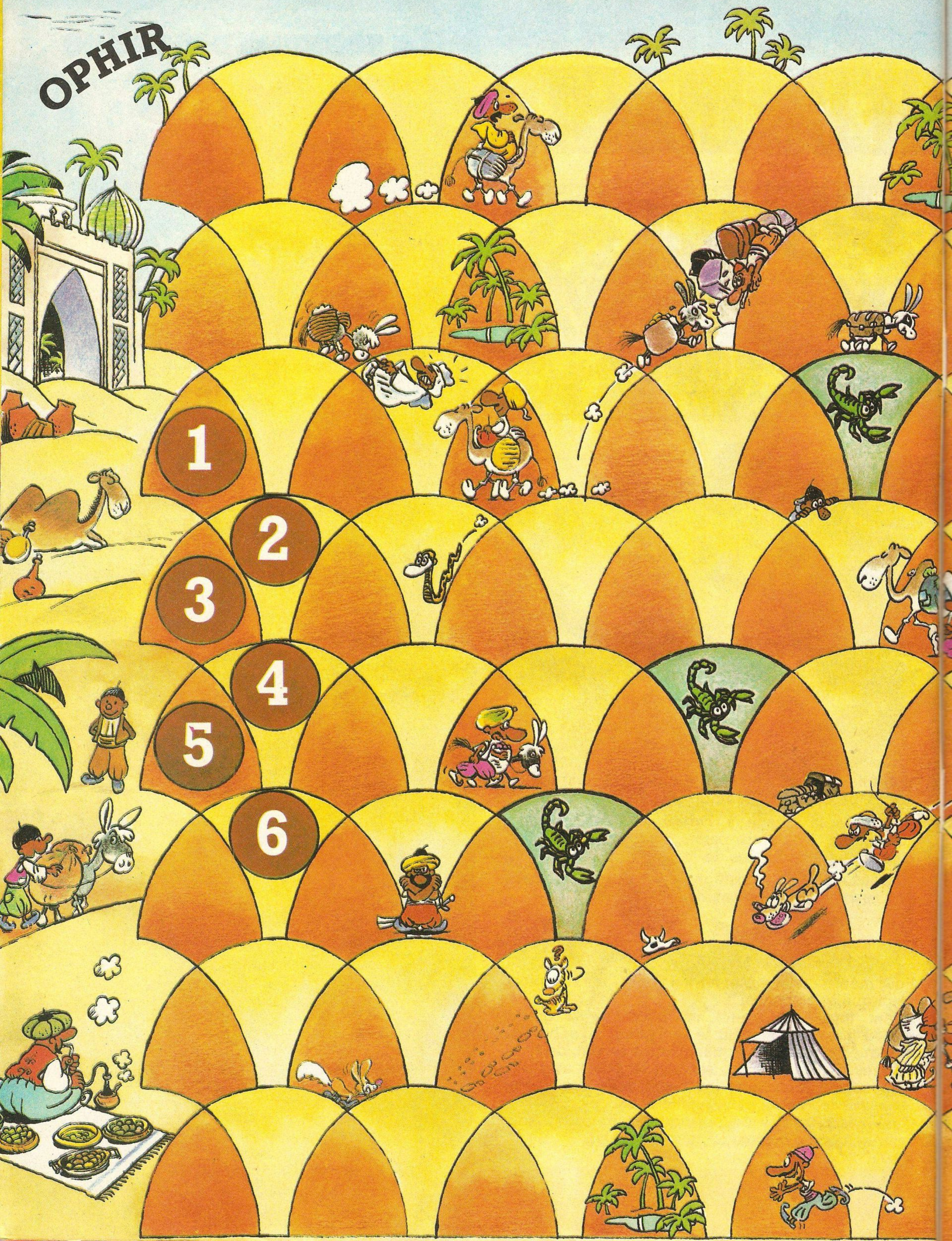
Adresse _____

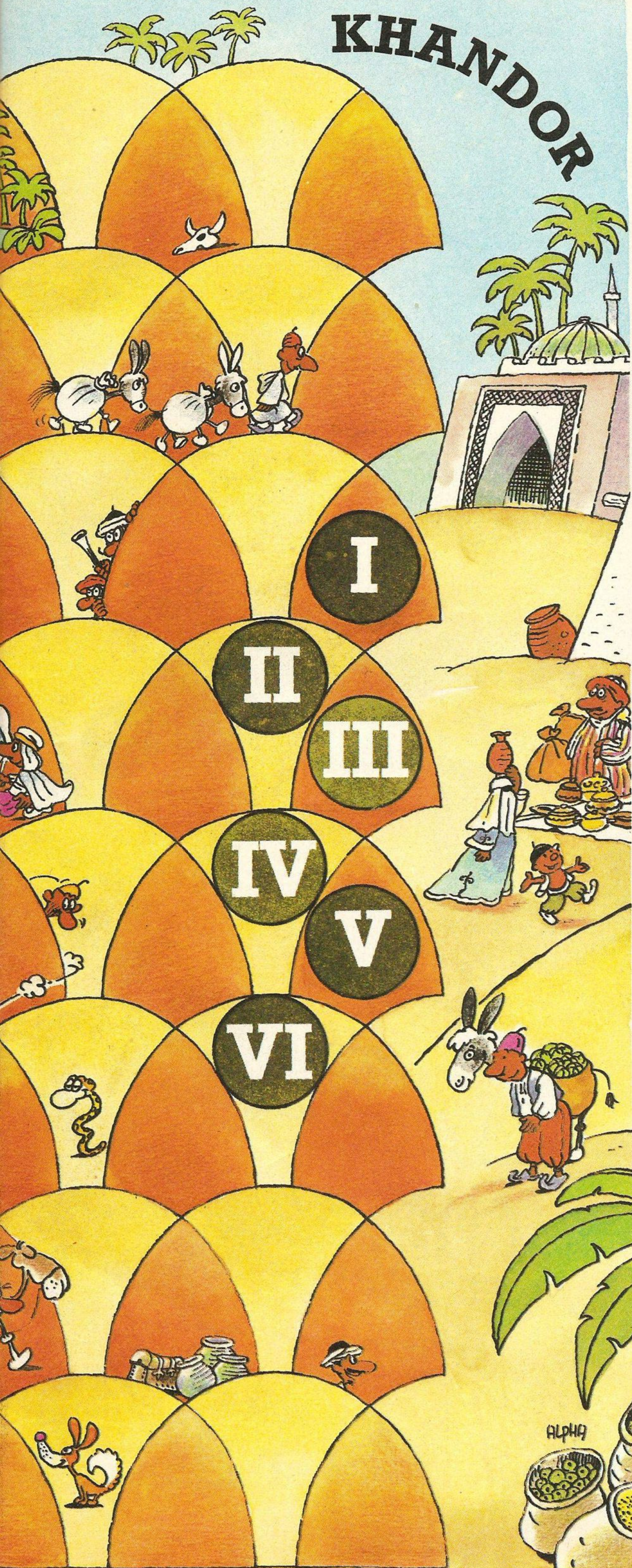
Code postal _____ Ville _____

Bon à retourner avec le règlement à la S.E.R.P. - V.P.C.
B.P. 25 - 93101 MONTREUIL

Offre réservée à la France métropolitaine seulement.

OPHIR





UN GRAND JEU INÉDIT

SCORSE PIONS

Devant toi, c'est un désert de dunes séparant deux villes d'Orient : Ophir à l'ouest et Khandor à l'est.

De chacune de ces deux villes partent six caravaniers placés, au départ, dans les cercles de couleur. Les caravaniers 1, 2, 3, 4, 5 et 6 partent d'Ophir pour achever leur parcours dans les six cercles de Khandor, après avoir traversé le désert. En même temps, les caravaniers I, II, III, IV, V et VI de Khandor vont, de la même manière, de Khandor à Ophir.

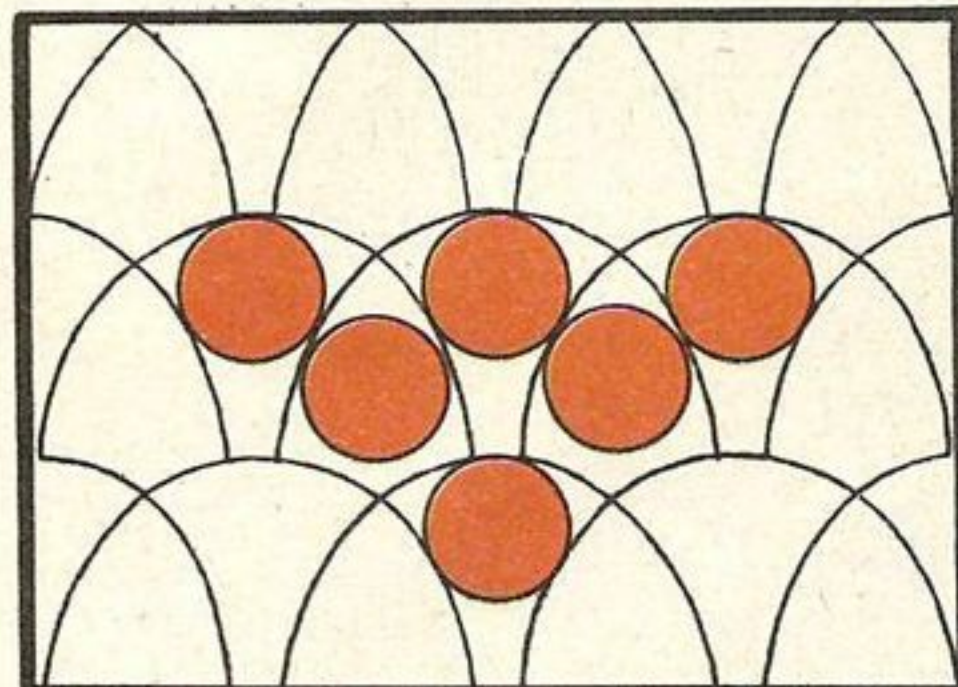
Le gagnant est celui dont toute la caravane se place, la première, sur les six cercles de couleur du caravansérail opposé.

On joue avec un seul dé. On représente les caravaniers sur le jeu, par des boutons de couleurs différentes, par des pièces de 10 centimes et de 50 centimes.

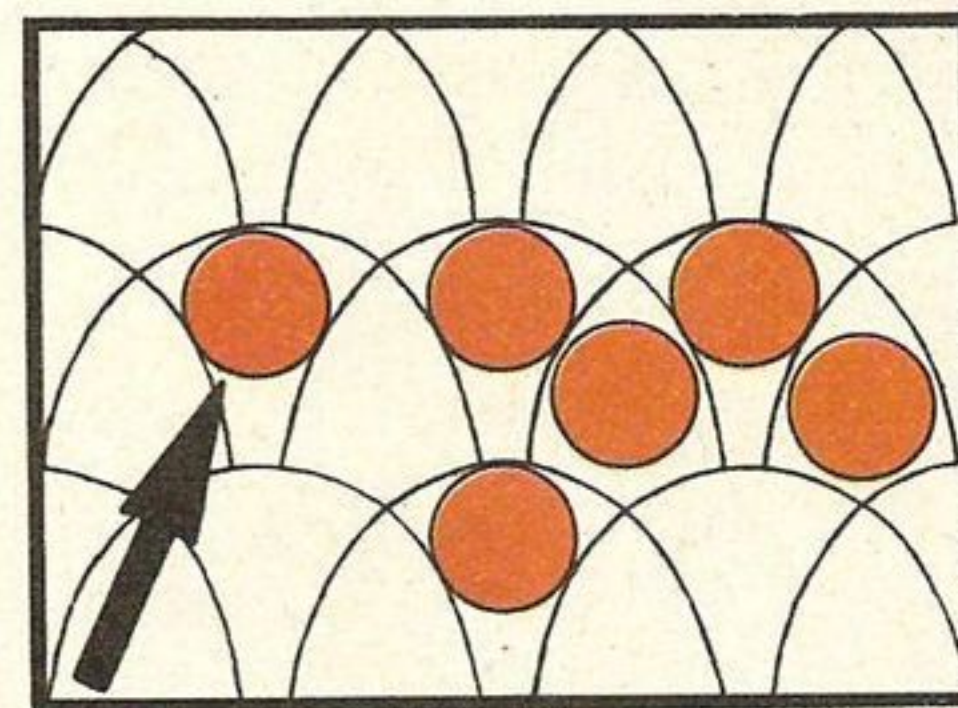
Chaque coup de dé permet d'avancer parmi les dunes. Les points d'un coup sont divisibles.

Par exemple, si tu fais 5 points, tu peux, soit avancer un seul caravanier de 5 cases, soit avancer un caravanier de 2 cases et un autre de 3 cases ($2 + 3 = 5$), soit avancer de 1 et 4, etc.

Les caravaniers doivent absolument rester groupés, durant toute la traversée du désert, pour éviter les dangers, comme ceci :



Si un caravanier s'éloigne du gros de la caravane, en s'avancant imprudemment dans le désert, et se trouve séparé du groupe, comme ceci par exemple le scorpion le pique :



Dans ce cas, il doit revenir à son cercle de départ. Les coups de dés suivants du joueur, servent alors uniquement à faire avancer le caravanier égaré jusqu'à ce qu'il rejoigne sa caravane.

Dans ce jeu, on avance dans tous les sens et sur toutes les cases. On ne prend pas de pièce à l'adversaire et on ne saute pas par-dessus.

Toute la tactique consiste donc à se frayer un passage, sans se faire bloquer, et en essayant au contraire de bloquer l'adversaire, pour arriver le plus vite possible au but : la ville de rêve !!!

Tout caravanier qui met le pied sur un scorpion, c'est-à-dire qui entre dans l'une des trois cases portant un scorpion dessiné, revient aussitôt à sa case de départ.

Et maintenant, bonne route !

Jeu de Roger DAL, illustré par ALPHA.

**ton
gadget**

LE SCORPION GEA

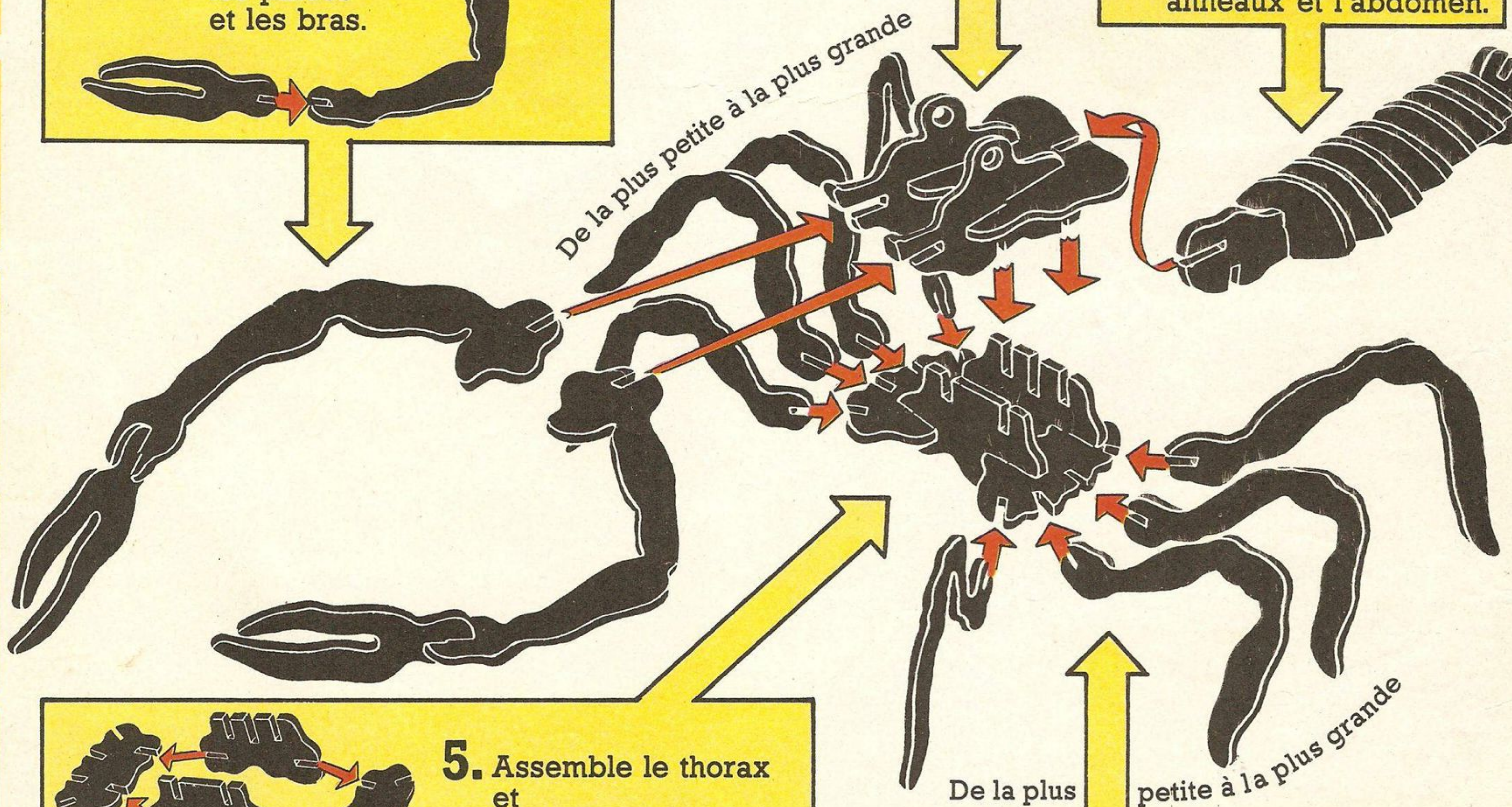
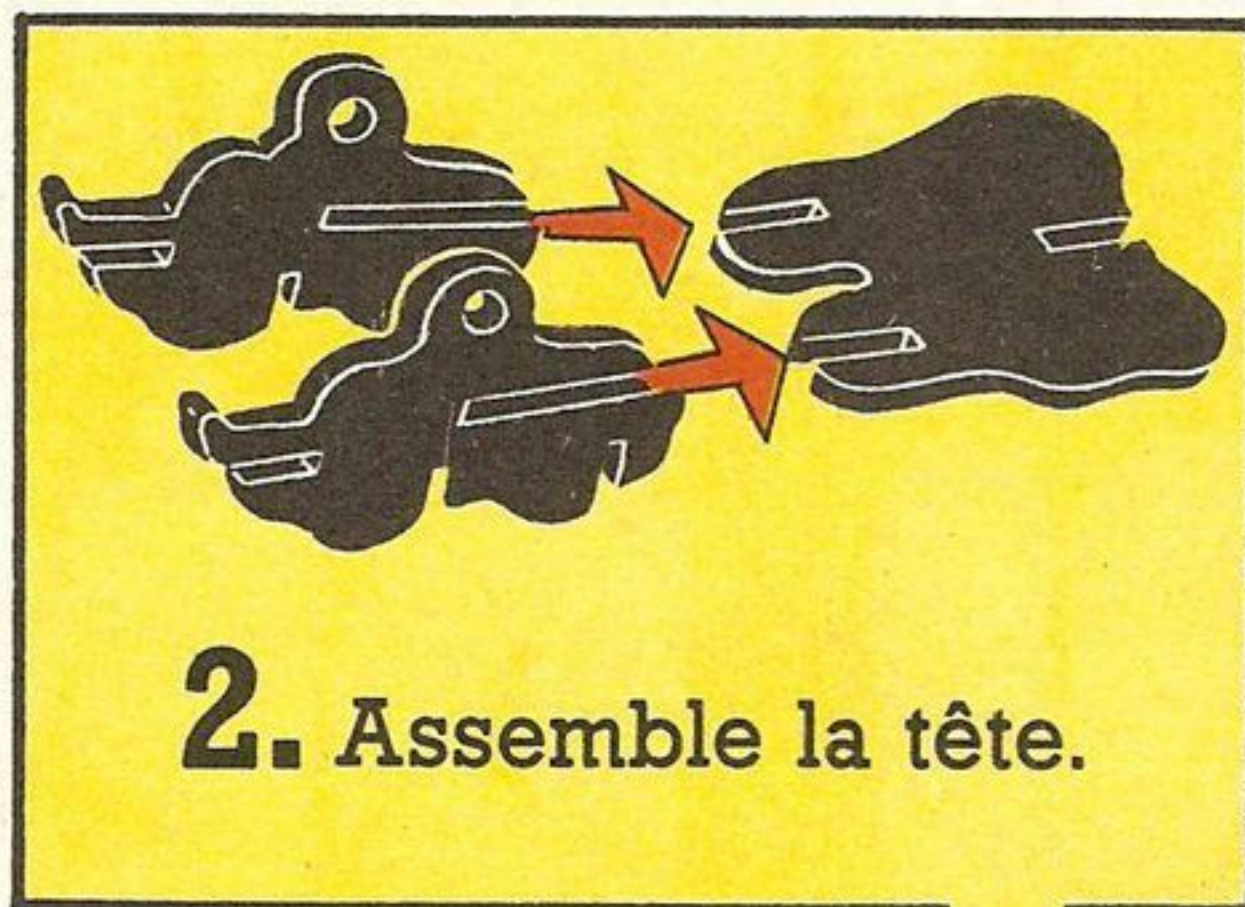
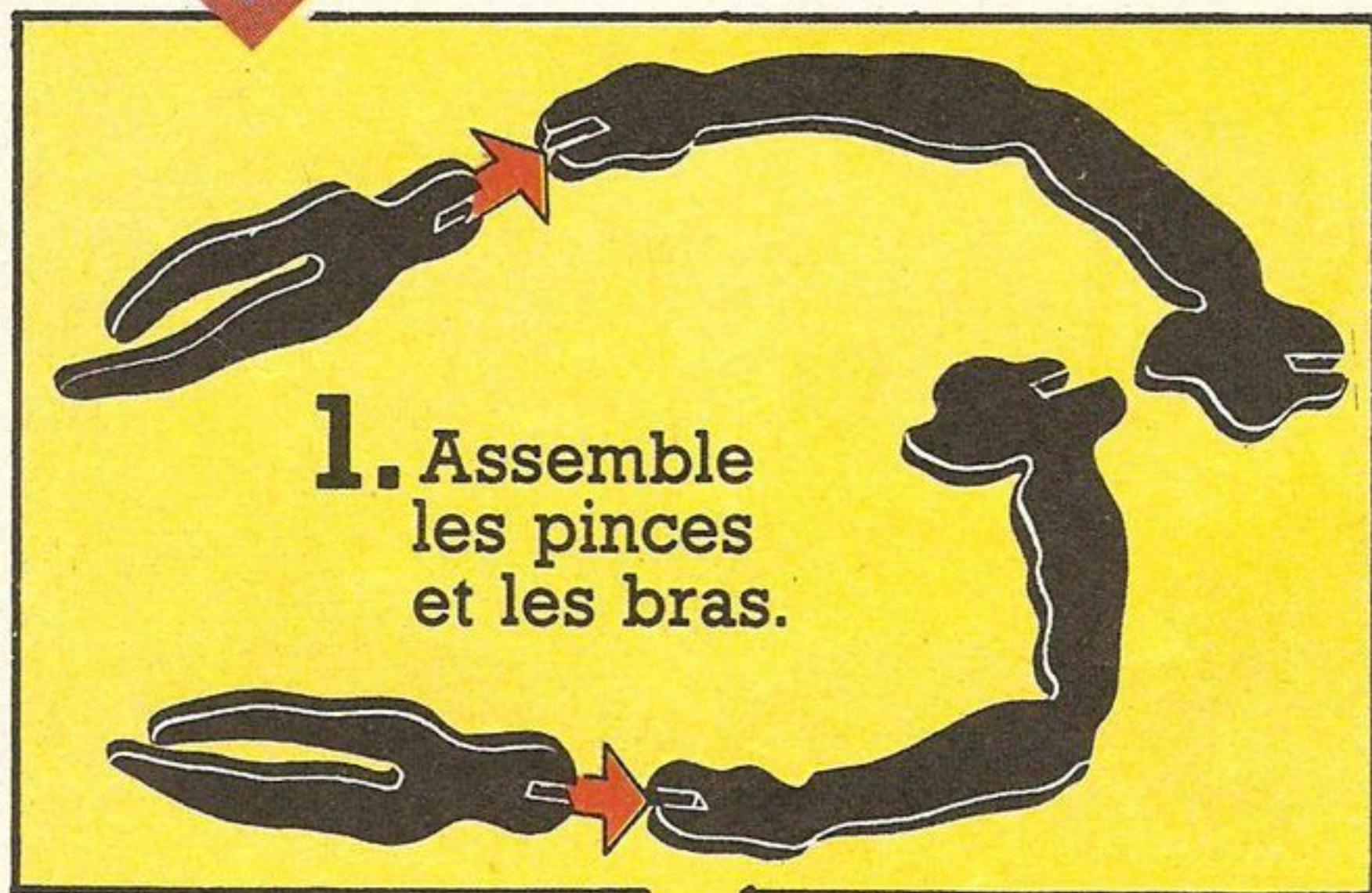
LE SAVAIS-TU?

Le scorpion traîne derrière lui une légende tenace, celle de son « suicide ». On a maintes fois répété que le scorpion placé au milieu d'un cercle de feu, se suicidait en se débat, et ses mouvements désordonnés provoquent son « suicide ».

Créature mystérieuse et redoutée, le scorpion est un animal méconnu. La peur qu'il occasionne est due principalement à sa piqure. Si certains scorpions sont en effet dangereux, il en est un qui ne l'est pas : c'est le plus grand des scorpions, celui que l'on trouve en Afrique tropicale.

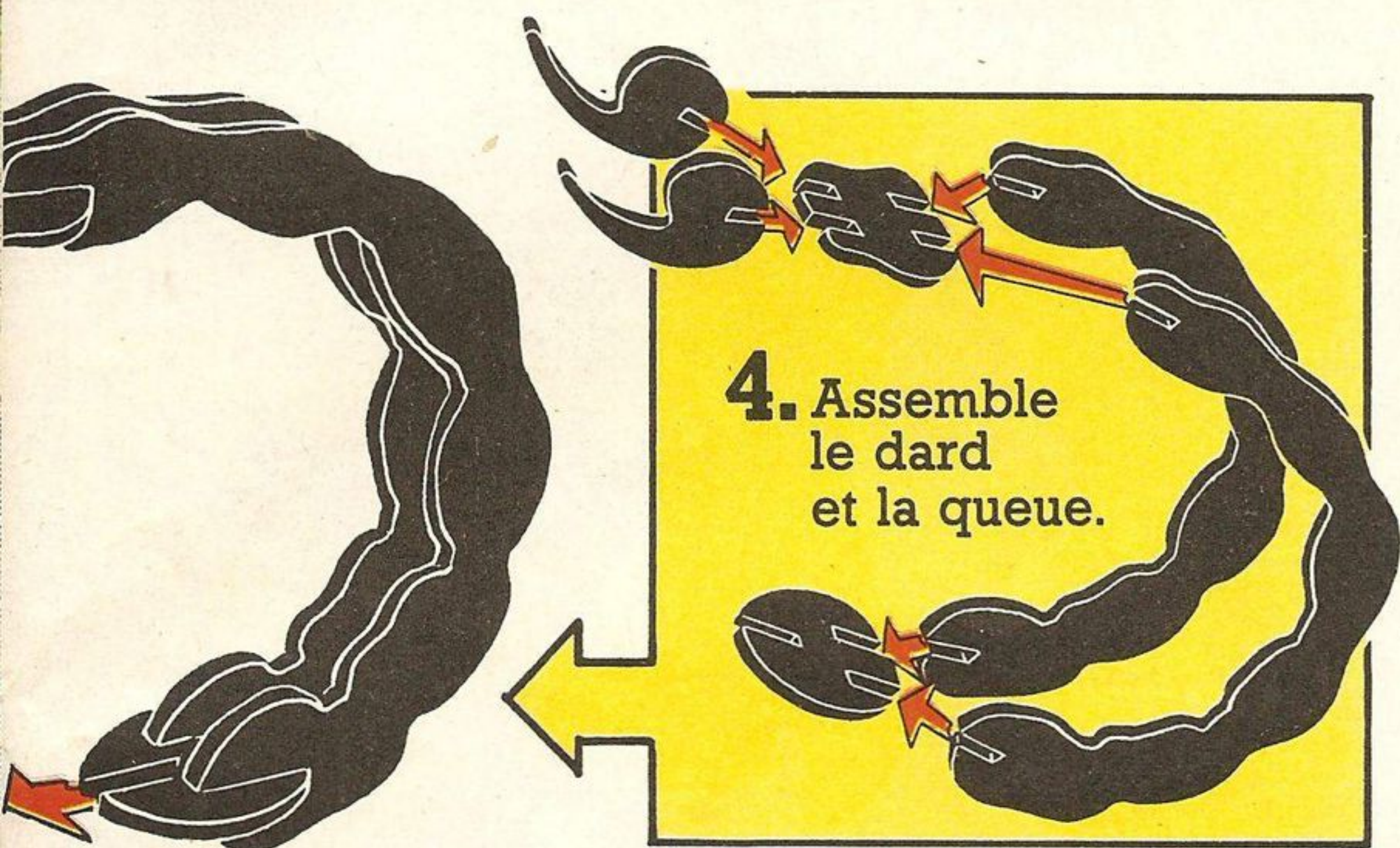
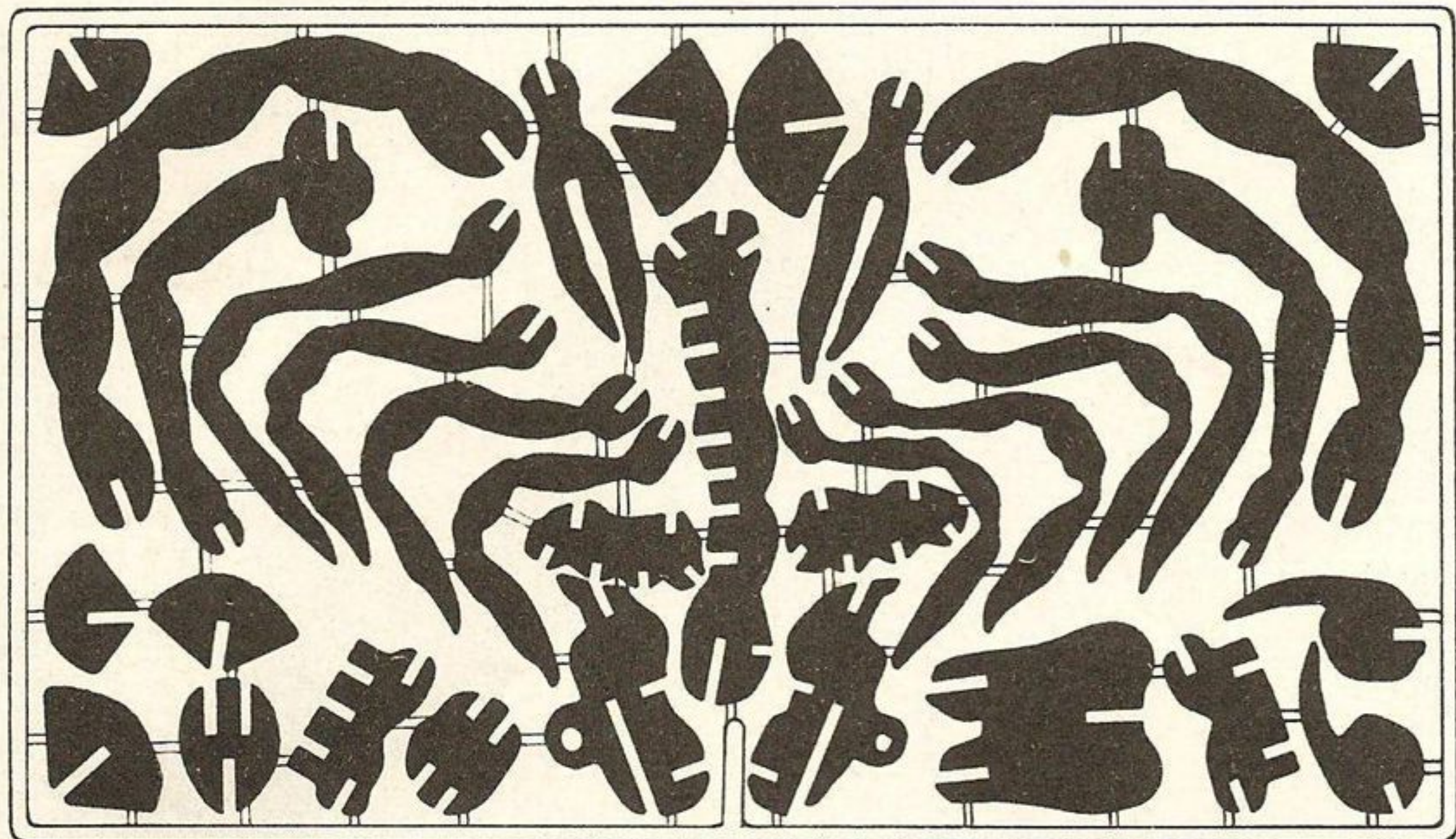
C'est sa fidèle reproduction que je t'offre aujourd'hui.

Détache toutes les pièces de ton gadget, et lime soigneusement toutes les bavures.



Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

NT DU DÉSERT



Une fois que tu as monté les différentes parties du corps, procède à l'assemblage général.

Assemble la queue à l'abdomen, l'abdomen à l'ensemble tête-ventre-pattes, puis, enfin, les bras-pinces aux mandibules de la tête.

Tu peux modifier la position de la queue au moment de l'assemblage de la queue à l'abdomen.

PLANTE LE DÉCOR

Pour mettre en valeur et faire « vivre » ton scorpion, voici quelques conseils.

Avant tout, procure-toi un bocal assez grand (il doit pouvoir accueillir le scorpion), du sable fin, quelques pierres, quelques plantes en pot, de type cactées. Avec le sable, remplis le bocal au tiers, dispose les pierres et les cactées (le sable doit recouvrir les pots), puis, plante le scorpion.

Quelques palmiers en plastique et deux ou trois figurines compléteront la mise en scène.

La semaine prochaine

TON GADGET LE LANCE-BULLES GEANT DE PIT ET RIK



LE NOUVEAU

Pif

N°731

TON GADGET

8F.

LE SCORPION GÉANT DU DÉSERT.



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : mars 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7224, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnole. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806